

Nº 28 - AGOSTO 1994
75 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
REGALAMOS 20 CARTUCHOS DE ESTE GRAN JUEGO
ESPECIALES
CHICAGO CES'94
SUPER METROID
TAZMANIA 2
DONKEY KONG
INCREDIBLE HULK
ITCHY & SCRATCHY
COMBAT CARS
MAXIMUN CARNAGE
SUPER SIDE KICKS 2
GRAN EXCLUSIVA
MORTAL KOMBAT II
CODIGO DE SANGRE
8 420565 037006
00028

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Redacción: José Luis del Carpio (Jefe de sección), Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Javier Bautista, Fernando Martín, Colman López (tratamiento de imagen), Raúl Martín (portada) y V. González (fotografía)
Edición: Juan José Martín Sanz
Maquetación: Belén Díez España, Santiago Lorenzo Crespo y Magdalena González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12, 1º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

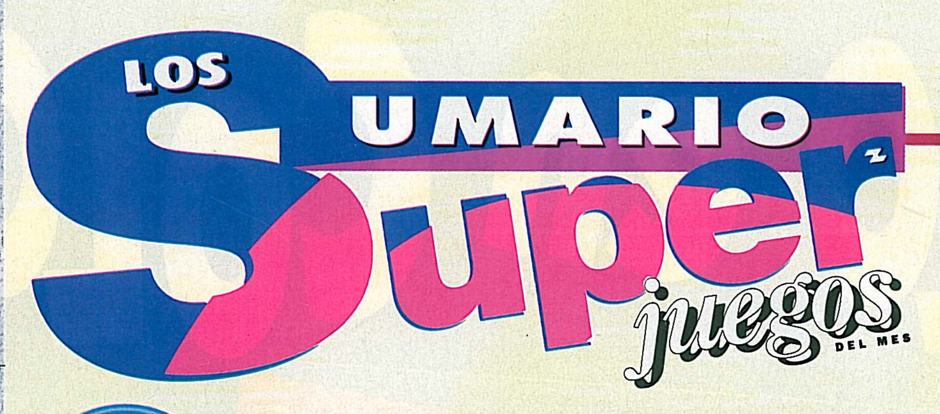
ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

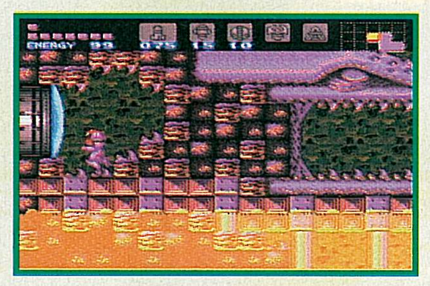
PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo 26, 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92





Un evento que no podíamos eludir. La mayor cita de los magos del videojuego coincidió en fechas y en lugar con el Mundial de fútbol de Estados Unidos. Es la hora de descubrir las novedades y los futuros éxitos de todas las consolas. En estas páginas podrás repasar los lanzamientos de las grandes compañías.



La aventura más grande en cuanto a mapeado y durabilidad de los 16 bits de Nintendo. 24 megas de misterio espacial que, junto a DONKEY KONG COUNTRY y STUNT RACE FX, constituyen una de las apuestas más importantes de Nintendo para este año.



El mejor juego del año. Sin embargo, MORTAL KOMBAT II también levantará una enorme polvareda entre los detractores de los videojuegos por su cruento desarrollo. Esta vez los usuarios de Super Nintendo no echarán nada en falta con esta fabulosa preview.





MODO GORE

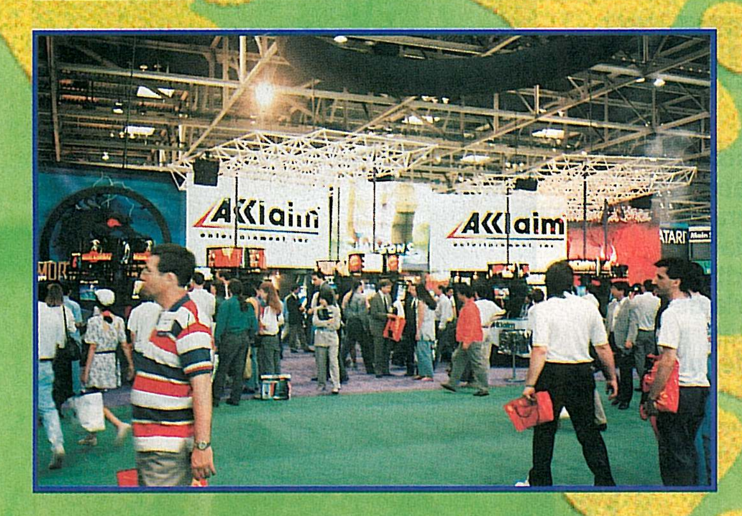
Este ejemplar de **SUPER JUEGOS** es especial. Y no porque hayamos aumentado el número de páginas o porque incluyamos algún regalo espectacular. El número 28 de esta revista traerá cola. Y la culpa de todo esto la tiene MORTAL KOMBAT II, y toda la carga de polémica que a buen seguro traerá. Para que juzguéis por vosotros mismos, desde **SUPER JUEGOS** hemos decidido mostraros totalmente todo que encierran los 32 megas de la versión para Super Nintendo que, por cierto, es un calco de la entrega de Mega Drive. Analizad los golpes, los friendship moves, los babalities y, como no, los terribles fatalities. Un pequeño vistazo os bastará para comprobar lo salvaje de esta segunda conversión del arcade de Midway. Si muchos echabais de menos la sangre en la primera entrega para Super Nintendo, ahora ni Drácula podría quejarse. La polémica está servida en bandeja de plata por vuestra revista favorita.

y además

DE SORPRESA

CES '94

Del 23 al 26 de Junio se celebró en Chicago la Feria CES' 94. Un año más el éxito de esta edición se basó en el elevado número de expositores, procedentes de diversos países, que se dieron cita en este importante evento.





La Feria CES' 94 se convirtió otra vez en punto de encuentro para el mundo del videojuego.

Los dos inmensos pabellones del certamen mostraban un aspecto grandioso, y la afluencia de público y de profesionales del sector engalanaron aún más un acontecimiento, que constituye un punto ineludible de encuentro para el mercado de los videojuegos.

En plena época de crisis, la impresión general de los participantes en la Feria se resumía en una sola palabra: recuperación. Por tanto, no es de extrañar que el optimismo fuera la nota reinante entre los asistentes a este magno evento.

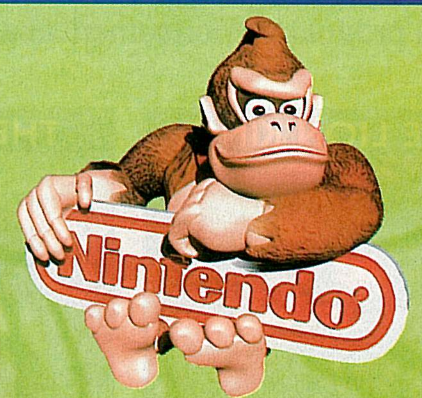
Sin embargo, uno de los hechos más destacados en esta ocasión fue la ausencia de **Sega**. Desgraciadamente, en esta edición no pudimos comprobar en directo la competencia entre las dos grandes compañías por excelencia, ya que **Sega** decidió rehusar la invitación para organizar su propio show en el famoso Disney World de Orlando (Estados Unidos). Pese a esta deserción de última hora, la Feria mantuvo su alto nivel de competitividad y de calidad en los nuevos lanzamientos.

Nintendo se convirtió de este modo en la verdadera estrella del CES' 94, aunque otras compañías (**Capcom**, **Gametek**, **Acclaim**, **Accolade**, **Time Warner** o **Ubi Soft**, entre otras) no perdieron la ocasión de mostrar sus más recientes novedades. Una vez más, el éxito fue absoluto.

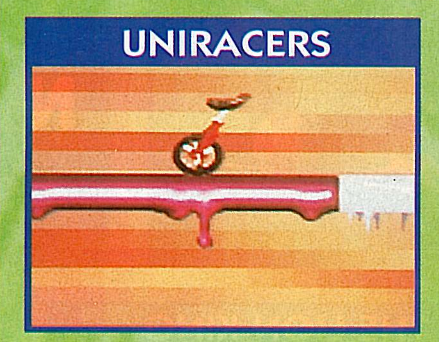
EN SORPRESA

N
I
N
T
E
N
D
O

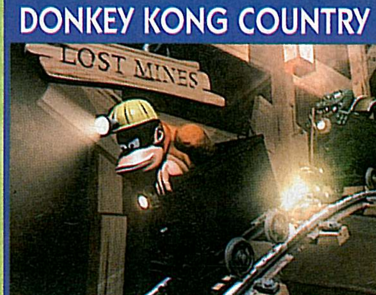
La compañía japonesa, ante la ausencia se su competidora Sega, se transformó en la gran protagonista del evento. La presentación de su último juego de 32 megas, DONKEY KONG COUNTRY, resultó impresionante.



UNIRACERS



DONKEY KONG COUNTRY



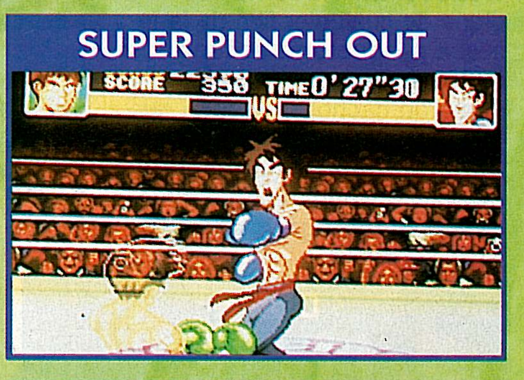
Nintendo hizo lo que se esperaba de una compañía tan importante. Organizó un gran espectáculo para presentar su último gran lanzamiento, DONKEY KONG COUNTRY, una impresionante aventura de 32 megas animada por **Silicon Graphics** que va a levantar oleadas de admiración. Es el primer juego en utilizar el *ACM* (*Advanced Computer Modeling*) y, como curiosidad, señalar que por primera vez se presenta en sociedad al hijo del famoso personaje de **Nintendo,** Diddy Kong. El stand de la compañía era enorme y espectacular. El escenario no tenía nada que envidiar a una selva amazónica con un volcán, pájaros volando y una caseta que se destruía durante la simulación de un movimiento sísmico.

Sin embargo, la gran sorpresa de **Nintendo** residió en la presentación del ***Project Reality (Ultra 64)***. Sólo unos pocos privilegiados, entre los que nos encontrábamos, pudieron asistir en directo a tan esperada puesta de largo. El espectáculo fue increíble y, aunque no nos mostraron la consola doméstica (ante el lógico desencanto de los asistentes) pudimos contemplar algunas coin-op tan impresionantes como CRUISIN' USA con una definición y una calidad de imágenes extraordinarias, y KILLER INSTICT, un juego semejante al mítico STREET FIGHTER 2, pero elevado a la enésima potencia.

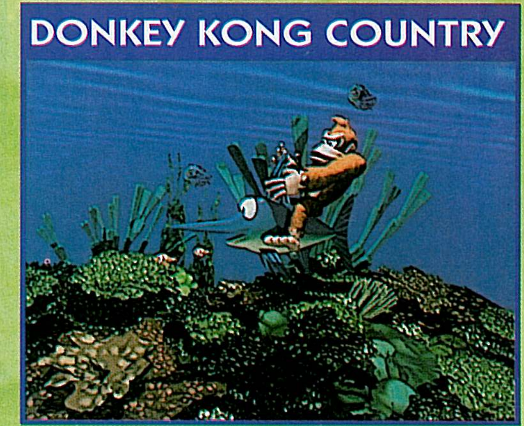
UNIRACERS



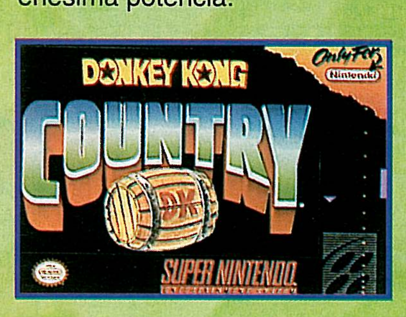
SUPER PUNCH OUT



DONKEY KONG COUNTRY







A TODA MARCHA

VIRGIN

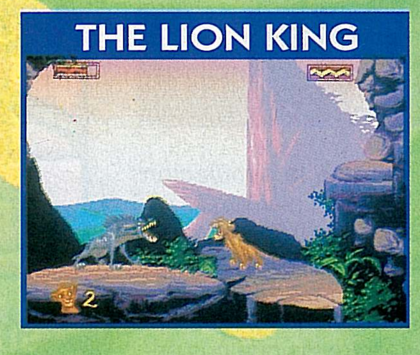
Las compañías Virgin y Disney no perdieron la oportunidad de presentar en el CES' 94 el juego THE LION KING, fruto de su nueva colaboración, basado en la última película realizada por la famosa productora norteamericana.

THE LION KING

THE LION KING

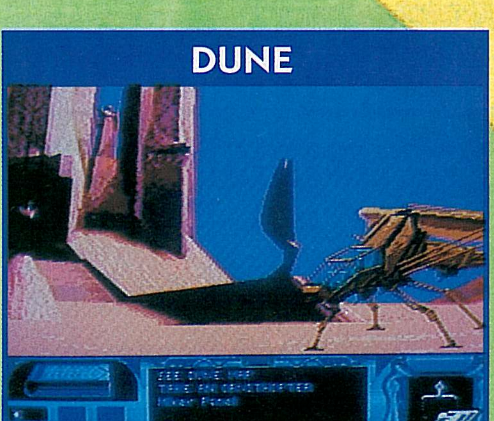
THE LION KING

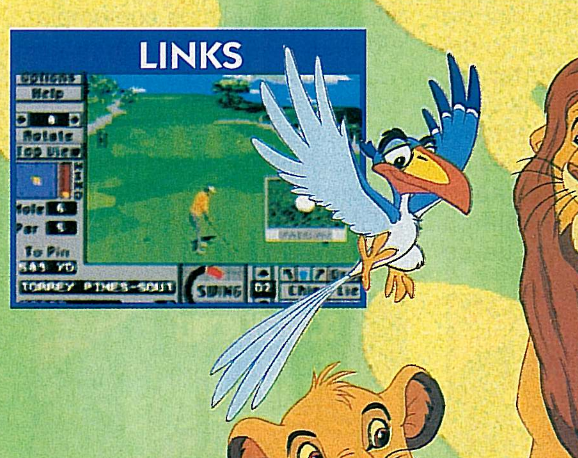
THE LION KING


THE LION KING


THE LION KING

Virgin Interactive Entertainment y **Disney Software** ofrecieron a los participantes de la Feria la ocasión de una primera toma de contacto con el espectacular juego THE LION KING, basado en la última película de **Walt Disney** que saldrá en las próximas Navidades. La presentación fue digna de cualquier film de la famosa productora: escenarios impresionantes, bailarines, y hasta un cachorro de león que hizo las delicias de los asistentes al acto. Además de este magnifico videojuego de plataformas para **Sega** y **Nintendo**, **Virgin** presentó otros como THE JUNGLE BOOK, DEMOLITION MAN, LINKS, OUT OF THIS WORLD, DUNE para ***Mega CD*** y CAESAR'S PALACE para la portátil de **Sega**.


DUNE


LINKS

TRAS LA SENDA DISNEY

CAPCOM

SIGUE EN LA VANGUARDIA

Otra de las protagonistas de la Feria fue **Capcom**, una de las compañías con más influencia y éxito en el mercado de los videojuegos, y probablemente la *third-party* más prestigiosa (junto a **Konami**) en la producción de títulos para **Sega** y **Nintendo**. Su novedad más llamativa fue el ya conocido por todos vosotros SUPER STREET FIGHTER II. **Capcom** había preparado una pantalla gigante donde se celebraba un concurso de este espectacular lanzamiento. También, es necesario destacar otras novedades como X-MEN, MINNIE MOUSE, DEMON'S CREST y BONKERS para ***Super Nintendo***, y MEGA MAN 5 para la pequeña ***Game Boy***.

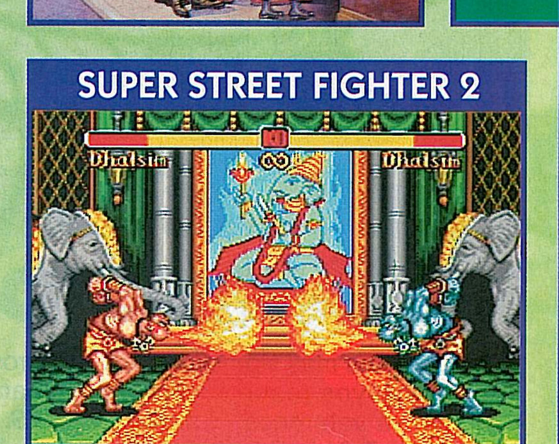
SUPER STREET FIGHTER 2



SUPER STREET FIGHTER 2



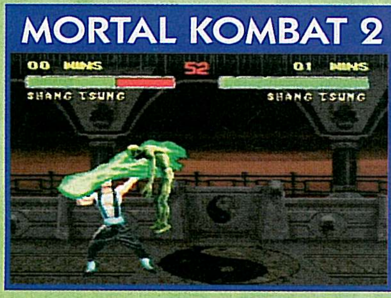
SUPER STREET FIGHTER 2



ACCLAIM

DE LOS ARCADES A TU CASA

MORTAL KOMBAT 2



MORTAL KOMBAT 2

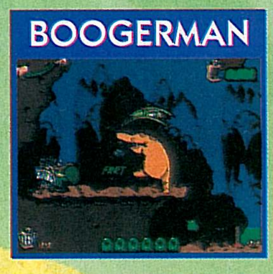
MORTAL KOMBAT 2

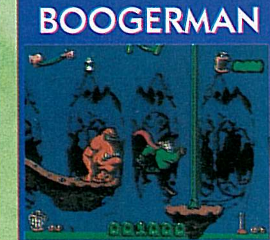
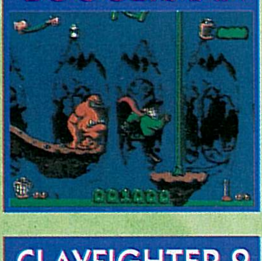


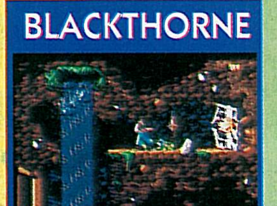
La siempre potente compañia **Acclaim** no decepcionó en absoluto a los asistentes a la Feria. Entre sus productos más espectaculares, es preciso destacar MORTAL KOMBAT II con un mayor número de personajes, más *fatalities*, y los nuevos *babalities* y *friendships*. Este juego aparecerá en todos los formatos con la intención de lograr al menos el mismo impacto obtenido por su primera entrega. Tiempo al tiempo.

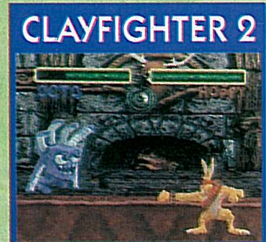
Otros títulos sobresalientes de esta compañía son: VIRTUA BART, THE ITCHY AND SCRATCHY SHOW, y SPIDER MAN AND VENOM: MAXIMUN CARNAGE para ***SNES*** y ***Mega Drive***, e ITCHY AND SCRATCHY: MINIATURE GOLF MADNESS para ***Game Boy***. Hay que mencionar también el cartucho DUEL para ***Mega 32X***, donde dos extraños personajes luchan en una cruenta pelea hasta la muerte. Impresionante.

INTERPLAY


BOOGERMAN



BOOGERMAN


BLACKTHORNE


CLAYFIGHTER 2

LOS MAGOS DE LA DIVERSION

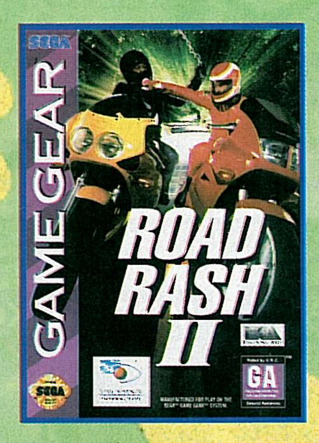
Sus títulos más significativos resultan ya veteranos: ROCK 'N' ROLL RACING; el archiconocido CLAYFIGHTER que combina la animación del *Claymation* con toques humorísticos en un gran juego de lucha; y el novedoso BOOGERMAN, una aventura en la que tendremos que liberar al mundo del terrible Booger Meister. La novedad radica en que todos estos títulos saldrán para ***Mega Drive***. Los dos primeros cartuchos ya estaban disponibles en ***SNES.*** Para los 16 bits de **Nintendo**, **Interplay** lanzará al mercado THE LORD OF THE RINGS, un título con todos los personajes y escenarios del popular libro, STAR FLEET, donde pilotaremos una moderna nave interestelar, y el magnífico CLAYFIHTER 2: JUDGEMENT CLAY, una segunda entrega que volverá a sorprender a todos.

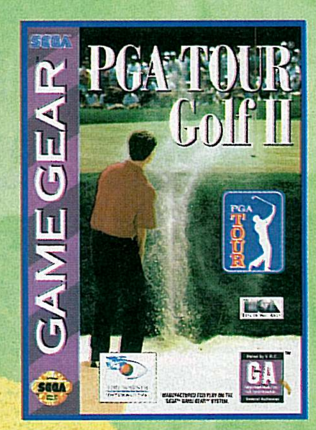
TIME/WARNER

Definitivamente, **Time Warner Interactiv**e se está intentando establecer en Europa. Recientemente, nos anunciaron incluso la posibilidad de que se instalaran en España. Esperemos que este rumor se confirme. Como novedades más importantes anunciaron: R.B.I. BASEBALL 94, BUBBA 'N' STIX, KAWASAKI SUPER BIKE, THE LAWNMOWER MAN. Todos para ***Mega Drive***. PGA TOUR GOLF 2 y ROAD RASH 2 para ***Game Gear***, y R.B.I. BASEBALL 94 para ***Super Nintendo***.









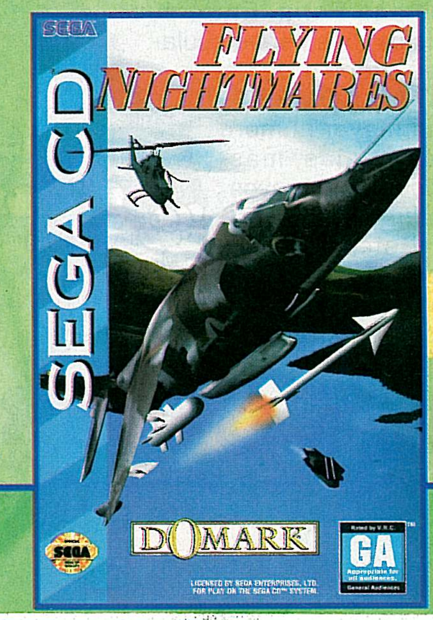
SE APODERA DE EUROPA

DOMARK

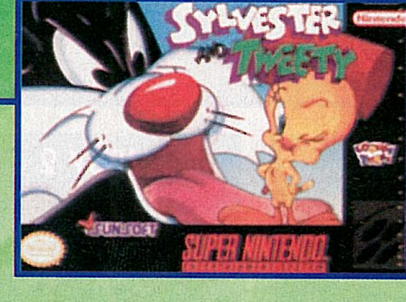
Uno de los lanzamientos más esperados viene por gentileza de **Domark**. MARKO'S MAGIC FOOTBALL se convertirá en uno de los juegos de plataformas más originales del presente año. Aparecerá en ***Mega Drive***, ***Game Gear***, ***Mega CD*** y ***Super Nintendo***. En este cartucho se cuentan las aventuras de un valiente muchacho, que con la ayuda de su pelota mágica intentará liberar a su pueblo de una banda de villanos. Además, esta compañía debuta en ***Mega CD*** con FLYING NIGHTMARES, un excelente juego aéreo. También anunciaron su último proyecto, APACHE, un simulador de helicópteros que destaca por su animación.



SUMA Y SIGUE



TODO UN EQUIPO



SUNSOFT

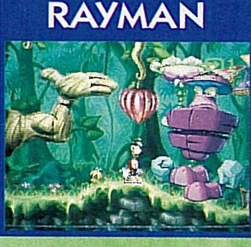
Sunsoft presentó sus últimas novedades para todos los formatos: LOONEY TUNES HOOP IT UP, los populares dibujos lucharán por conseguir espectaculares canastas; ACME FACTORY, este juego permite dibujar a todos los personajes televisivos de la serie; SYLVESTER AND TWEETY, la famosa pareja vuelve a las andadas; PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY, Porky va a tener unas vacaciones de auténtica pesadilla; SPEEDY GONZALEZ Y LOS GATOS BANDIDOS, el ratón más rápido del mundo va a vivir una apasionante aventura contra una banda de malvados gatunos; y AERO THE ACROBAT, el símbolo de la compañía regresa a las pantallas. Por último, el surrealista MYST causará sensación en ***Mega CD*** por sus excelentes gráficos y por su extraordinaria animación.

UBI SOFT

RAYMAN

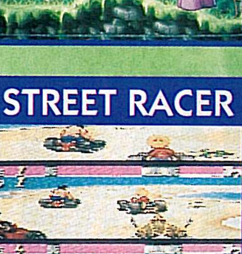


RAYMAN



STREET RACER

STREET RACER





CON AMBICION

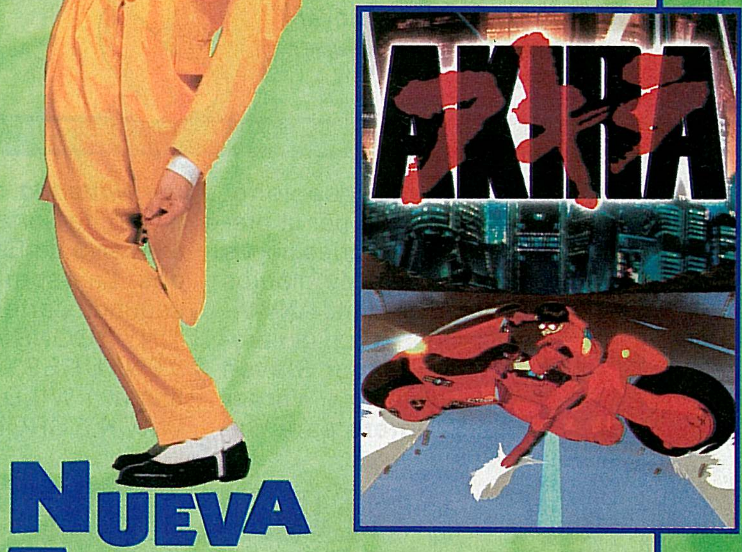
Otra de las estrellas la proporcionó la compañía **Ubi Soft**, y se llama STREET RACER. Es un cartucho para ***SNES*** rápido, con un montón de opciones y creado por el grupo de desarrollo inglés **Vivid Image**. Con tan sólo 8 megas, es uno de los títulos de carreras mas impresionantes y divertidos que he visto, pudiendo elegir los más variados personajes, desde un vikingo salvaje hasta una damisela fina y modosita. Uno de los atractivos del cartucho es que pueden participar hasta cuatro jugadores en *split screen* con el *multitap*. Os lo decimos de corazón por el tiempo que estuvimos jugando, sin duda ha sido uno de los mejores momentos de la Feria celebrada en Chicago. Ademas de este magnífico cartucho, **Ubi Soft** ha desarrollado otros títulos no menos importantes como RAYMAN, F1 POLE POSITION 2 y ACTRAISER II.

STREET RACER



THQ

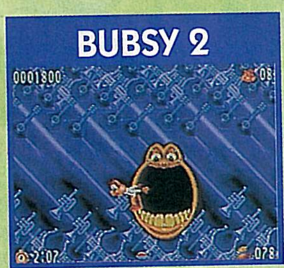
T-HQ ha cambiado su imagen de un modo radical. Esta compañía tiene nuevos programadores y ha firmado un acuerdo con la prestigiosa **Electronic Arts** para lanzar juegos deportivos y cartuchos de plataformas. Toda una garantía de éxito, debido a la experiencia de los norteamericanos en este campo. Además, **T-HQ** dispone de sensacionales licencias como AKIRA, la fantástica película japonesa de dibujos animados que ha sido todo un acontecimiento social, y MASK, un film de **LucasArts** que saldrá con toda seguridad en las próximas Navidades. Desde luego, esta compañía está programando títulos que darán mucho que hablar en los meses venideros.



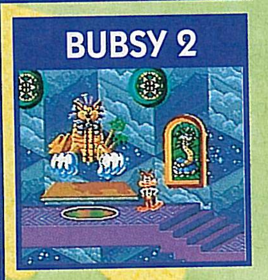
NUEVA TECNOLOGIA

ACCOLADE

FIRE TEAM ROGUE



BUBSY 2



BUBSY 2



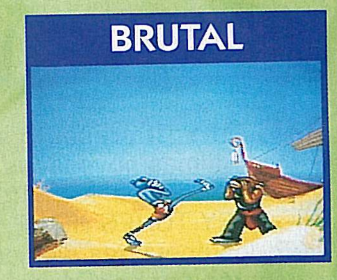
BUBSY 2

Juegos Con Personalidad

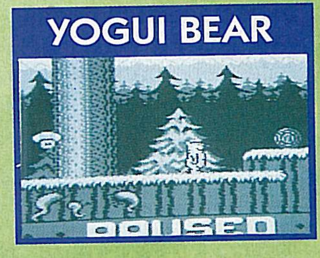
Sus novedades más sobresalientes fueron el esperado BUBSY 2, FIRETEAM ROGUE y BALL Z. Este último lanzamiento está protagonizado por un número de 16 luchadores, que podrán utilizar curiosas combinaciones de colores y bolas de diferentes tamaños. Todos estos cartuchos saldrán para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.

GAMETEK

Esta compañía mostró a los asistentes al evento una enorme cantidad de lanzamientos. Entre los más llamativos destacan con luz propia BRUTAL, un *beat'em up* bastante original, YOGUI BEAR, protagonizado por el popular oso de dibujos animados, TARZAN, donde se narran las última peripecias del rey de la selva, y SPECTRE, un título que recoge unas duras batallas de tanques totalmente futuristas al más puro estilo del increíble BATTLE ZONE de las recreativas.



BRUTAL



YOGUI BEAR



TARZAN





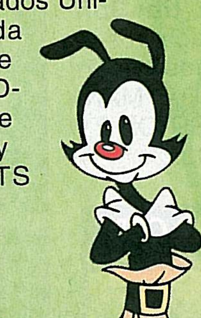
SPECTRE

Continua Creciendo

KONAMI

Konami no decepcionó, sorprendiendo por la presentación de videojuegos con personajes de dibujos animados como ANIMANIACS, un título producido por Steven Spielberg y **Warner Brothers** para ***Super Nintendo***, que es una adaptación de un famoso programa televisivo de Estados Unidos. La esperada segunda parte de TINY TOONS ADVENTURES se llamará WILD, y WACKY SPORTS que es como se esperaba un cartucho de deportes con los carismáticos personajes de los dibujos animados. Otros títulos que pudimos ver fueron el juego de baloncesto TINY TOON ADVENTURES ACME ALL STARS, BATMAN, BIKER MICE, HARDCORPS, SPARKSTER y SNATCHER, todos ellos para los 16 bits de **Nintendo**.

BATMAN The Animated Series



La Fuerza Del Entretenimiento

COLECCIÓN

APRENDE TRUCOS DE MAGIA

CON

TONY HASSINI

Recientemente galardonado con el premio al "Mejor Mago del Año" por la Sociedad Internacional de Magos.

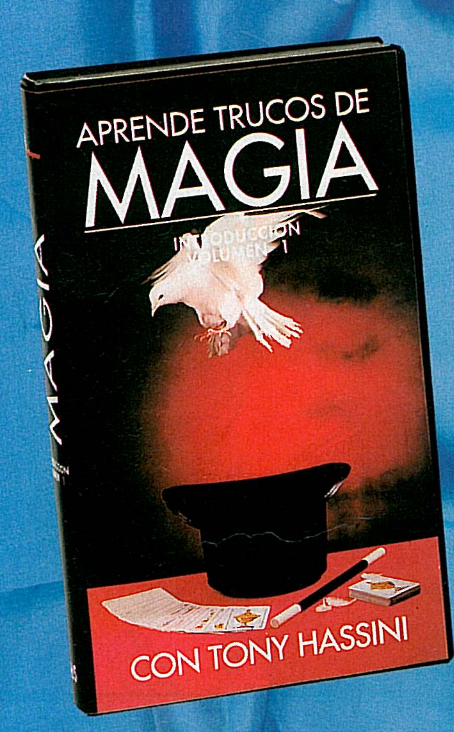
ANUNCIADO EN T.V.

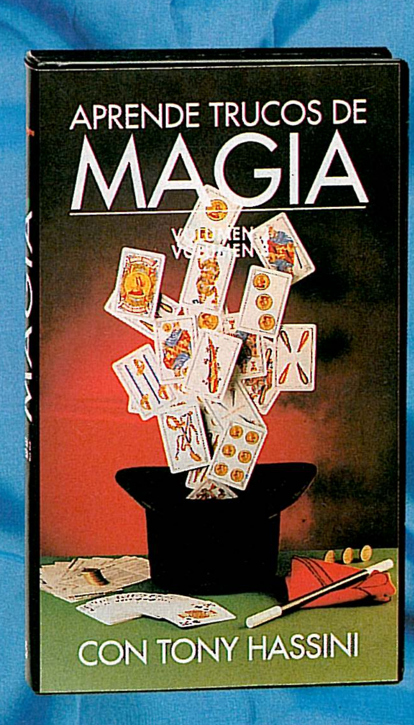


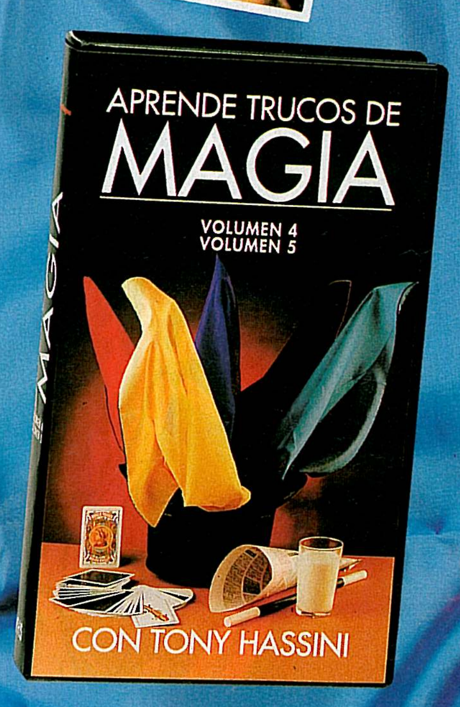
DIDACTICO

A PARTIR DE 12 años









Tres Mágicas cintas con más de 60 trucos, explicados con gran sencillez y detalle, por sólo **2.995.- Ptas.**

Hazte por primera vez con los secretos mejor guardados de la magia internacional, como por ejemplo: levitación; aparición y desaparición de animales, monedas y otros objetos; transformación de simples trozos de papel en billetes; trucos de naipes; y muchas más ilusiones inolvidables.

Pásate un verano alucinante con esta Colección de Magia; junto a tus amigos animarás cualquier fiesta y harás que tu familia pase un rato divertido poniendo una sonrisa en la cara de todos.

CUPON DE PEDIDO



Si, deseo recibir la Videocolección **APRENDE TRUCOS DE MAGIA** al extraordinario Precio de **2.995.-** Ptas. IVA incluído

Nombre ---------------------------- Apellidos ----------------------------

Domicilio --

Población ---------------------------- Provincia ------------------ Código Postal ------------------

DISPONIBLE SÓLO VHS

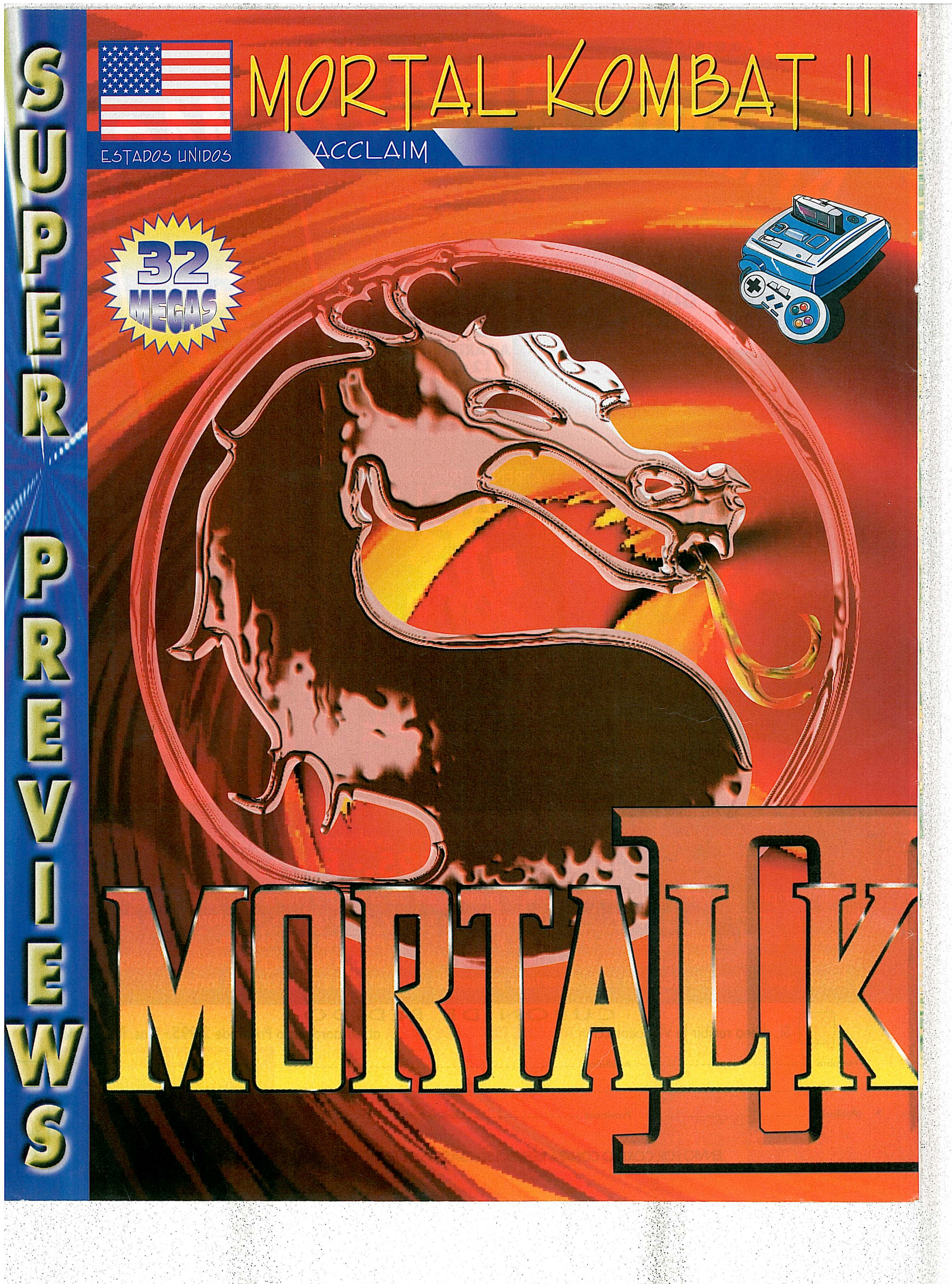
ENVIO POR CORREO **CONTRA REEMBOLSO**, GASTOS DE ENVIO 500.- Ptas.

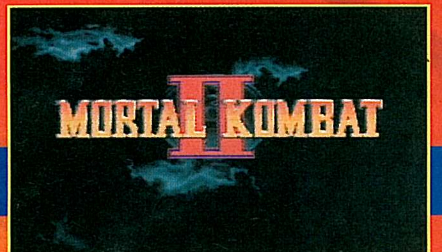
RECEPCION DE PEDIDOS LAS 24 HORAS.
POR TELEFONO (93) 333 80 16
POR FAX (93) 333 42 32

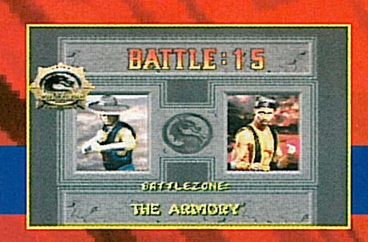
PENTHAGONO MAIL, S.L.
POR CORREO APDO. 23.209
08080 BARCELONA

365 DÍAS AL AÑO

Ref.: 354


SUPER PREVIEWS
MORTAL KOMBAT II
ESTADOS UNIDOS
ACCLAIM
32 MEGAS
MORTAL K
II





LLEGO EL ESKANDALO

No existe otro juego que haya dado tanto que hablar como MORTAL KOMBAT. La sangre y los célebres fatalities despertaron una encendida polémica sobre la violencia de los videojuegos. Como respuesta, Acclaim prepara el lanzamiento del título más salvaje de la historia. Tan real y duro que en ocasiones puede resultar hasta desagradable. Un cartucho sólo para mayores.

A partir del 9 de Septiembre, cualquiera podrá disfrutar en su hogar de uno de los episodios más truculentos de la historia del software mundial. Un juego que pondría los pelos de punta hasta a un misionero de Ruanda. La secuela del líder de ventas MORTAL KOMBAT no ha podido ser más sorprendente. A pesar de lo alto que había dejado el listón la primera creación de **Sculptured Software**, la segunda parte eleva todas sus cotas a la más alta potencia. Este juego incorpora portentosas novedades, que le permiten no estar condicionado a la primera entrega, como sí le ha sucedido a su rival por antonomasia SUPER STREET FIGHTER II.

MORTAL KOMBAT II posee todas las virtudes de la primera entrega, es decir, equilibrio y jugabilidad, añadiendo la indiscutible sensación de realismo que proporciona la inclusión de sangre y terroríficos *fatalities*. Quien opte por adquirir este imprescindible cartucho que se prepare para controlar nuevos personajes, espectaculares magias, inéditos escenarios, terroríficos jefes, un rediseño de las digitalizaciones (incluidas las de los luchadores repetidos), nuevas músicas y un buen número de secretos que ya iremos desvelando. Pero lo que apasionará a muchos ,y herirá la sensibilidad de unos cuantos, son los famosos *fatalities.* El remate final del luchador que está derrotado ha sido resuelto de una forma cruel. Cada personaje dispondrá de dos formas de despedirse de su contrincante, que van desde la típica decapitación hasta la amputación traumática de extremidades. En contraposición a estos *fatalities,* también se han añadido dos simpáticas modalidades de terminar con el enemigo: los *friendship moves* y los *babalities.* En los primeros, y con una combinación de teclas estilo *fatalities,* entregaremos un obsequio al rival. En los segundos, los transformaremos en bebés.

No vamos a ser nosotros los que juzguemos la conveniencia o no de este tipo de títulos aunque, por supuesto, tenemos nuestra opinión que se traduce en lo siguiente: nunca se debe censurar nada, lo que no quita para que en juegos como éste, con una violencia desmesurada y totalmente explícita, se indique en el exterior lo fuerte de su contenido y se aconseje su compra a partir de una determinada edad. Discursos éticos aparte, lo que sí os aseguramos es que este juego es lo más fuerte de esta temporada, y que levantará oleadas de comentarios tanto positivos como negativos. Si fuera tú, y por lo que pase, reservaría ya mi cartucho. No digas que no te hemos avisado.

KOMBAT



JAX



MILEENA

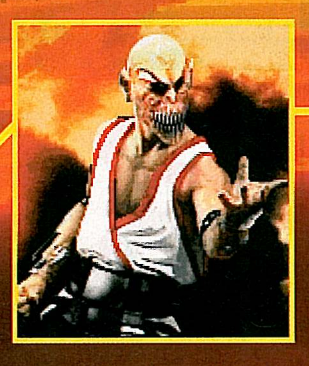


SCORPION



REPTILE











BARAKA

Fue el principal responsable del asesinato de los hermanos de Liu Kang. Pertenece a una raza mutante de nómadas que viven en los confines del planeta Tierra. Su cruel forma de luchar hizo que fuera reclutado inmediatamente por las todopoderosas fuerzas del mal de Shao Kahn.

Fatalities









SHANG TSUNG

Después de perder el control del Shaolin Tournament, Tsung prometió a su mentor, Shao Kahn, ganar todos los eventos en que participaran los guerreros de la Tierra. Kahn le devolvió la juventud y tiene en este torneo su última oportunidad de vida.

Fatalities



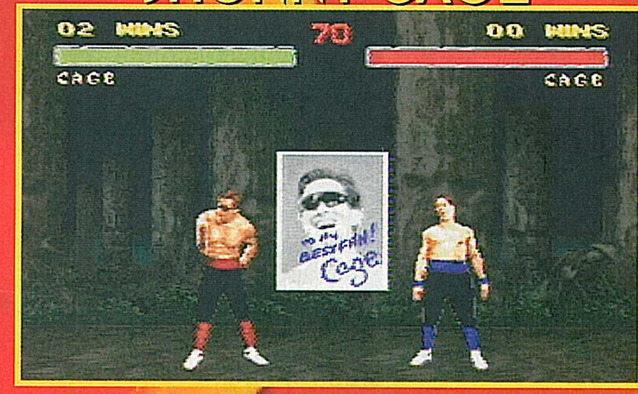


Friendship Moves

LIU KANG



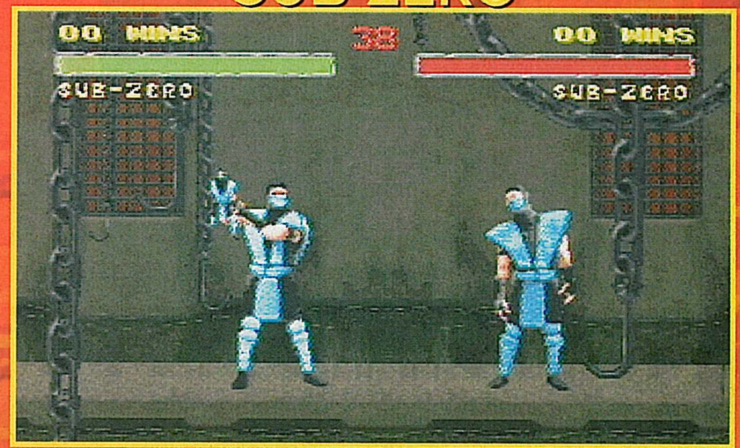
JHONNY CAGE



KUNG LAO



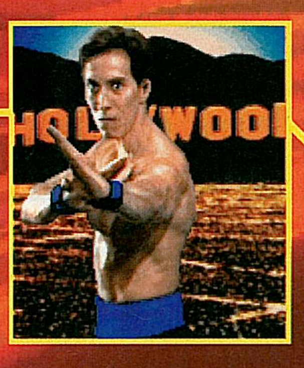
SUB-ZERO





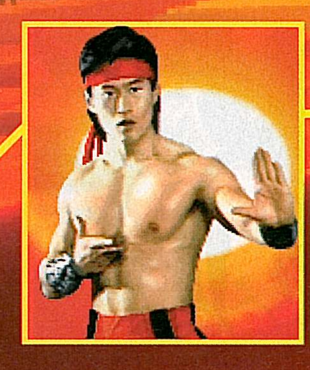






J. CAGE

Esta estrella de las películas de artes marciales desapareció misteriosamente después del primer torneo. Gracias a su Shadow-Power es capaz de derrotar al que ose interponerse en su camino. De él depende mantener el balance entre el bien y el mal en este amenazado planeta.



LIU KANG

Después de ganar el Shaolin Tournament a Shang Tsung, Liu Kang volvió a su templo. Al llegar descubrió como los guerreros de Outworld asesinaron a todos sus hermanos. Ahora, él viaja hacia la oscuridad para cobrarse una cumplida venganza. Es el gran héroe de este juego.







Fatalities



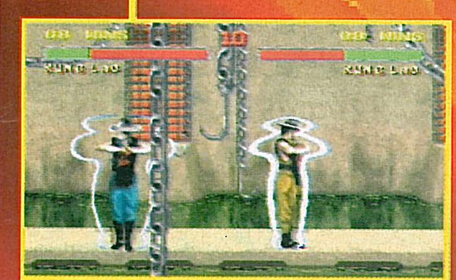


Fatalities













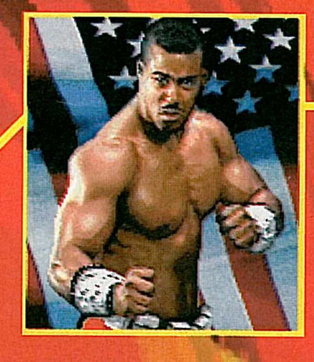
KUNG LAO

Miembro de la White Lotus Society, este temible luchador es el último descendiente de la estirpe Kung Lao, que fue salvajemente destruida por Goro hace 500 años. A pesar de que es consciente de la amenaza de Outworld, participa junto a Liu Kang en el Torneo de Shao Kahn.

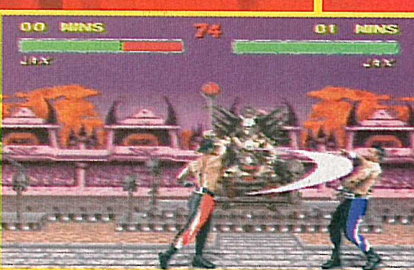










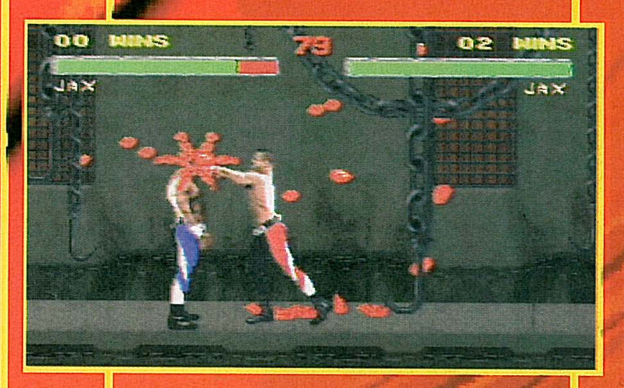




JAX

Su nombre real es Major Jackson Briggs, líder de las fuerzas de unidades especiales de Estados Unidos. Después de recibir un mensaje de socorro de la teniente Sonya Blade, embarcó hacia Outworld en misión de rescate. Cree que la única forma de salvar a Sonya es vencer.

Fatalities

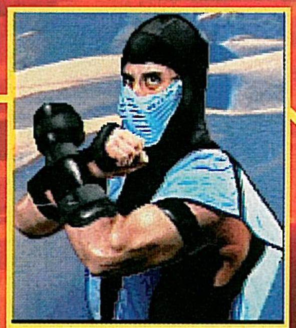






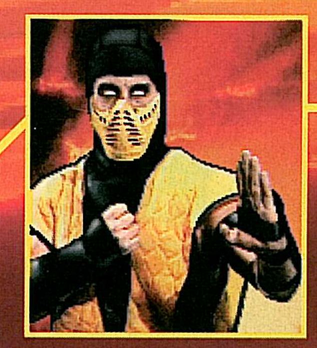






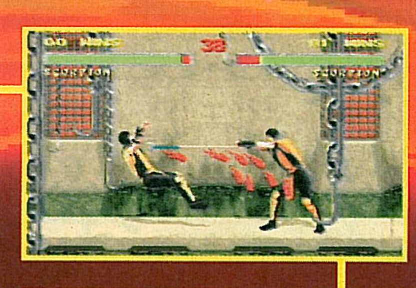
SUB-ZERO

Todo el mundo creía que había muerto en el Shaolin Tournament. Grave error. Sub-Zero, como todo lo malo, regresó misteriosamente de un lugar desconocido. Se cree que viaja por Outworld para asesinar a Shang Tsung. Para hacerlo tuvo que inscribirse en el torneo de Shao Kahn.

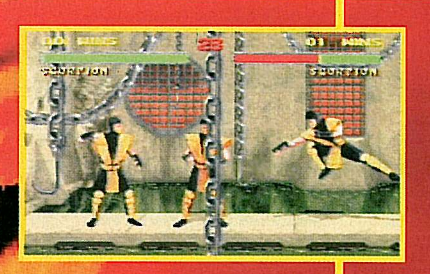


SCORPION

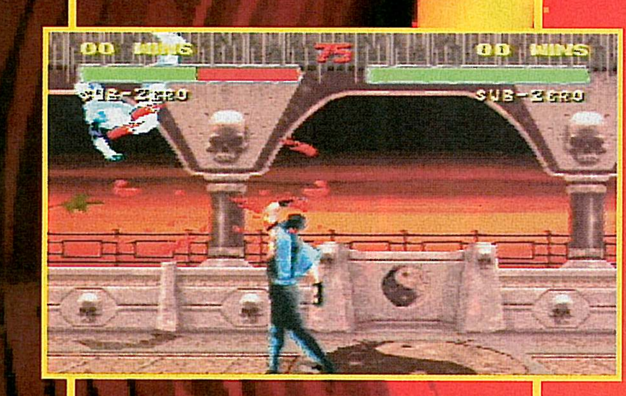
Su siniestro y desconocido origen constituye el secreto mejor guardado en la historia de la lucha. Ahora, este espectro infernal resurge de sus cenizas. Sigue a Sub-Zero a través del Outworld. Este asesino ninja continúa su sangrienta trayectoria en el torneo. Su único objetivo es destruir.







Fatalities





Fatalities









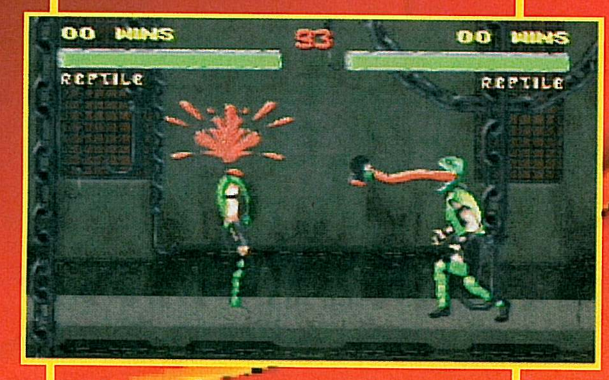




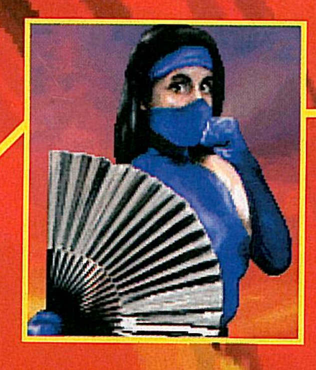
REPTILE

Este personaje estrafalario es el defensor personal de Shang Tsung. Su fidelidad es tan fuerte que está dispuesto a exterminar a cualquiera que ose hacer daño a su maestro. Su forma mixta reptil-hombre proviene de una especie extinguida que poblaba la Tierra hace millones de años.





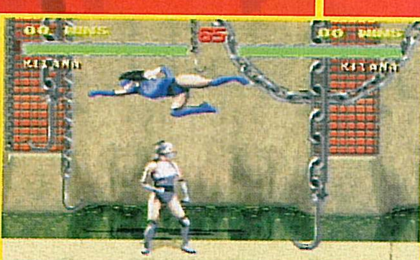


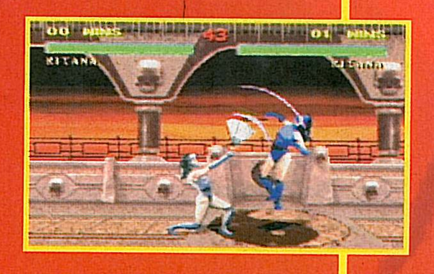


KITANA

Su cautivadora belleza esconde una personalidad enrevesada y problemática. Kitana es una salvaje asesina a las órdenes del siniestro Shao Kahn. Se dice que participa en el torneo para proteger a su hermana gemela Mileena, pero sólo ella conoce las verdaderas intenciones y propósitos.







Fatalities

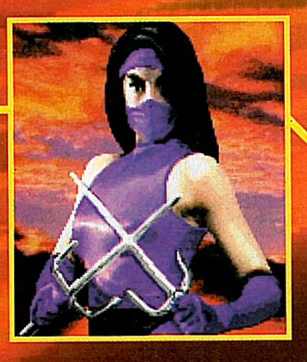












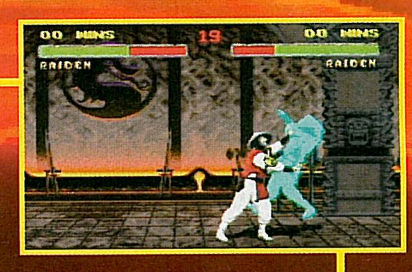
MILEENA

Todos los participantes en el torneo desconocen por completo las intenciones de esta insidiosa luchadora. Sigue a rajatabla los mandatos del malvado Shao Kahn. Por complacer al indiscutible líder, sería capaz de asesinar a su propia hermana. Con Mileena la sangre puede llegar al río.



RAYDEN

Es el rey del voltio. Procede de un lugar perdido en el espacio y en el tiempo. Este ser no puede vivir sin descargar toda su potencia eléctricaen los cuerpos de otros luchadores. Es un incrédulo. Ni siquiera cree en Shao Kahn y en sus grandes poderes. Sus combates echan chispas.







Fatalities





Fatalities

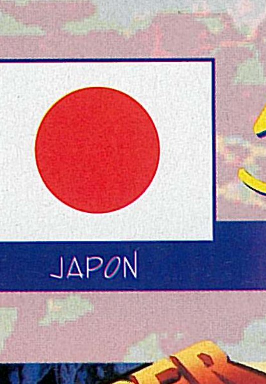






Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con **el nuevo ''FIFA PACK''** de **Super Nintendo.** Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: **Consola** Super Nintendo, **2 mandos de control,** cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: **FIFA INTERNATIONAL SOCCER.**
Un juego con **sonido ambiental** StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.

SUPER PREVIEWS



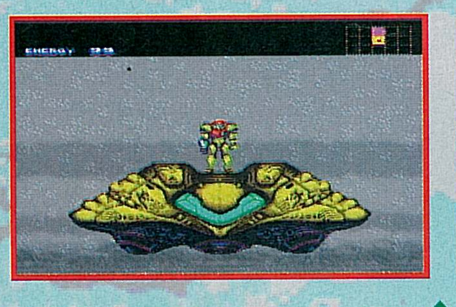
SUPER METROID

NINTENDO

24 MEGAS





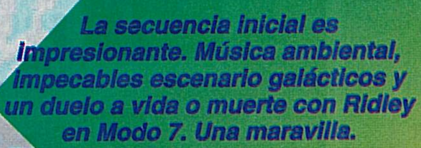




Esta popular saga galáctica inició su larga andadura hace casi nueve años. Pocos días después de su lanzamiento pasó a ser uno de los cartuchos más populares y vendidos del momento para ***Famicom Family/NES*** junto a SUPER MARIO BROS, KID ICARUS, ZELDA o MEGA MAN. Su impresionante mapeado y su atractivo desarrollo se unían al tremendo carisma de la protagonista, una bella muchacha rubia embutida en una poderosa armadura espacial. Pronto viajó a lo más alto del firmamento, convirtiéndose en un juego de culto. Pero tuvieron que pasar casi seis años para que **Nintendo** creara METROID 2: RETURN OF SAMUS, esta vez para ***Game Boy***. La filosofía **Nintendo** a

INTRO





La secuencia inicial es impresionante. Música ambiental, impecables escenario galácticos y un duelo a vida o muerte con Ridley en Modo 7. Una maravilla.



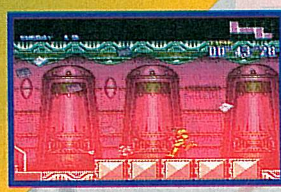
Samus penetra con desconfianza en la antaño activa Academia Espacial. Una espesa atmósfera inunda todas y cada una de las estancias del complejo estelar.



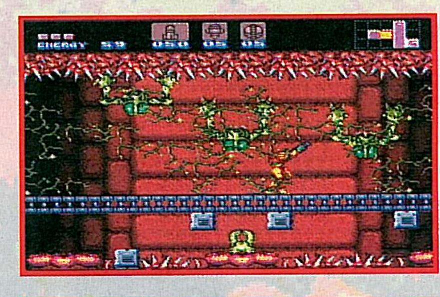
La larva descansa en el centro de una gran estancia. Pero la tranquilidad es mala consejera.



El temible Ridley reaparece y apresa a la pobre larva con sus afiladas garras. El duelo ha comenzado.



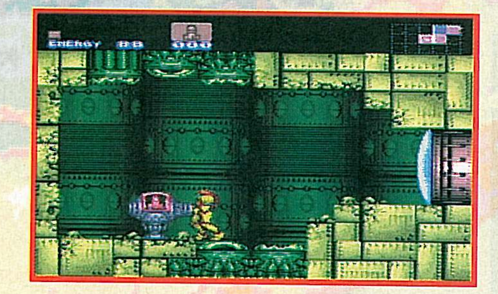
Ridley atraviesa la estancia por última vez y se inicia la secuencia de autodestrucción de la Academia.





















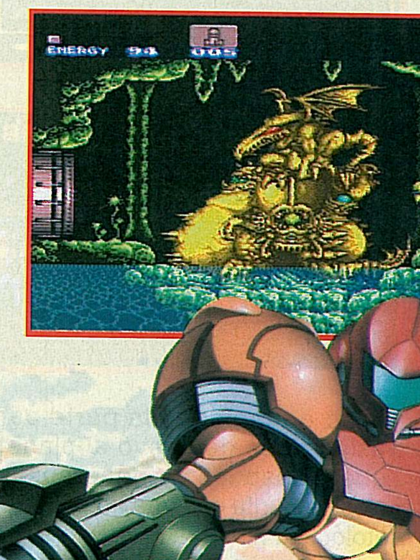


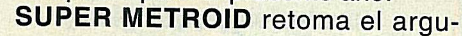




la hora de convertir sus entrañables clásicos para 16 bits desembocó a principios de año en la inesperada, pero anhelada por todos, tercera entrega del mito espacial: **SUPER METROID** con 24 megas de pura raza y todo el poder audiovisual de ***Super Famicom/Nintendo***. ¿Serían capaces de actualizar el mito METROID y encumbrarlo de nuevo? Por supuesto que sí. En la actualidad se encuentra en el primer lugar de ventas en los top 10 de Estados Unidos y Japón. Y es más, si no fuera por la próxima aparición de cartuchos como DONKEY KONG COUNTRY (32 megas y, posiblemente, el mejor juego de ***Super Nintendo*** hasta la fecha) o STUNT RACE FX, se hubiera convertido en la más sobresaliente creación de esta compañía para el presente año. **SUPER METROID** retoma el argu-

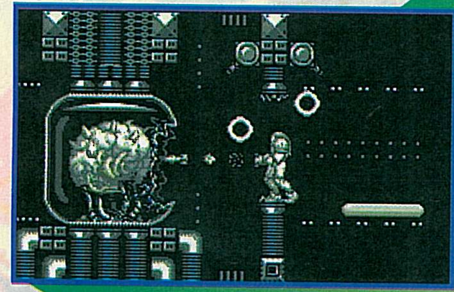








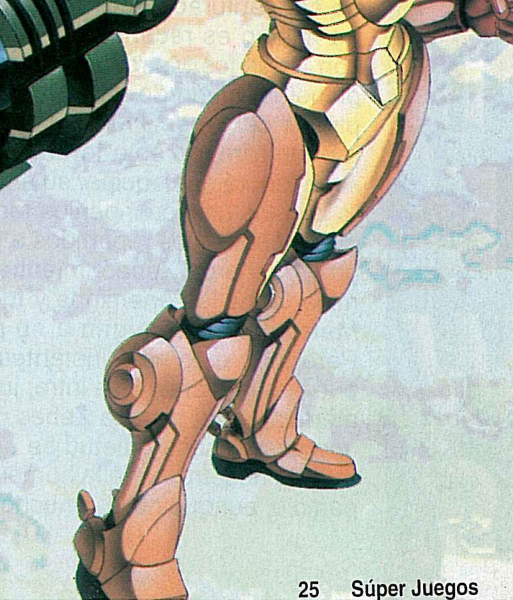
ESCENAS DEL PASADO



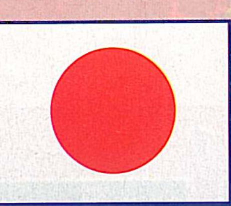




Las primeras escenas de la intro nos trasladarán al final de la segunda aventura, METROID 2: RETURN OF SAMUS para *Game Boy*. La asombrosa fidelidad y los logrados tonos sepia nos permiten revivir una vez más aquellos instantes de emoción.







JAPON

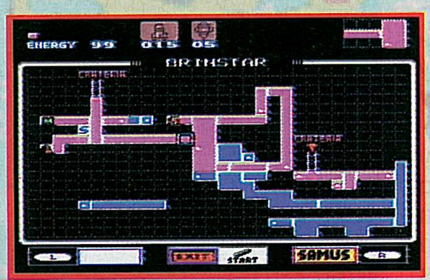
SUPER METROID

NINTENDO

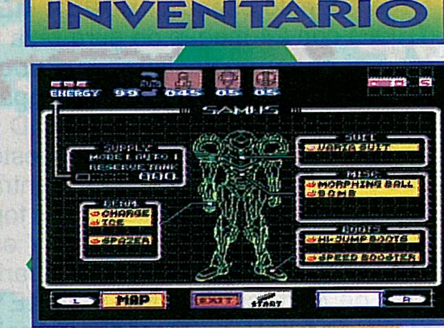
PLASMA BALL

Una vez conseguida la extraviada bola de plasma, podremos convertirnos en una auténtica esfera rodante pulsando ABAJO dos veces. Con esta interesante y útil transformación, accederemos a lugares insospechados.



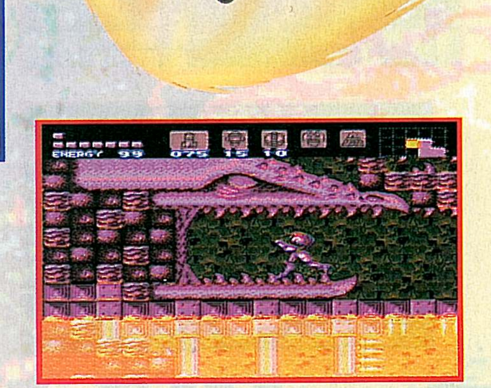


INVENTARIO





Pulsando START accederemos al mapa del planeta Zebes. Si presionamos R en esta misma pantalla, observaremos la evolución tecnológica y armamentística de Samus Aran.

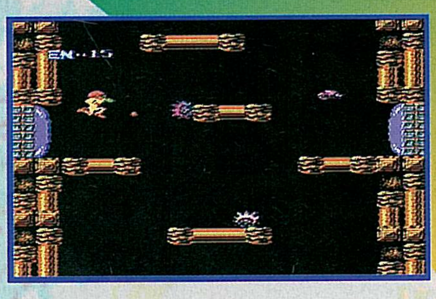


mento de la segunda parte para trasladarnos de nuevo al planeta Zebes, después de ponernos los pelos de punta con una intro jugable antológica. La larva Metroide acaba de ser capturada por Ridley. Nuestra misión es recuperarla y acabar con todos los Metroides de los seis planetas, amén de todas la fuerzas piratas del Inner Space. Para llevar a buen término esta tarea, Samus Aran tendrá que equipar su armadura con los últimos ingenios tecnológicos y balísticos repartidos a lo largo y ancho de Zebes, mientras elimina todos los enemigos y fuerzas Metroides que salgan a su paso. Pero todo esto será instantes después de la maravillosa intro, justo al aterrizar en el planeta Zebes donde una sospechosa quietud se apoderará de nosotros y de la húmeda superficie, aunque no por mucho tiem-

METROID 8 BITS





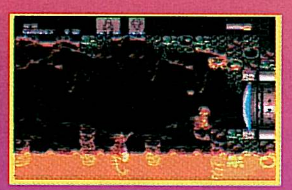


Como suele ser habitual en los clásicos de *SNES*, sus orígenes se remontan a los años de la *Famicom Family* en Japón. METROID es otro de los grandes éxitos Nintendo, eclipsado en su día por maravillas lúdicas como SUPER MARIO BROS.

MUNDO 2



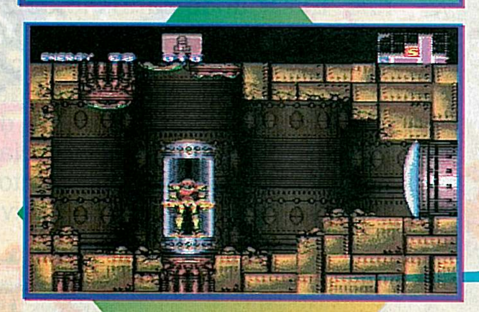




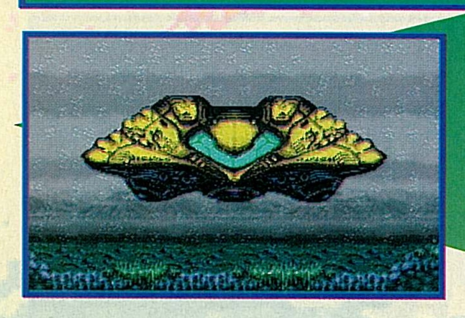


SAVE ROOM

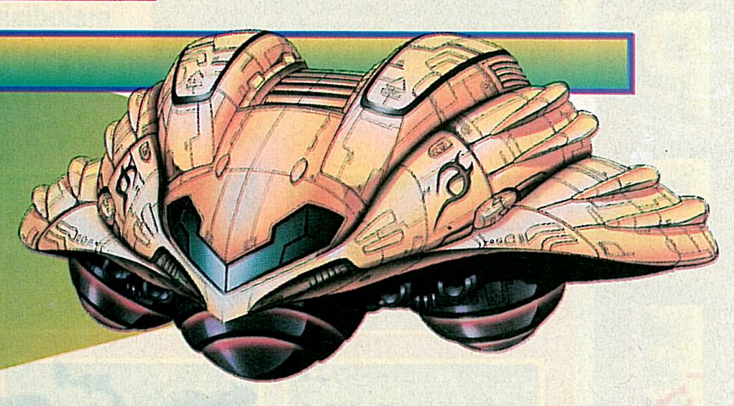


En estas estancias tendremos la oportunidad de grabar nuestra partida y datos actuales en la Battery Backup del cartucho.

STAR SHIP



La bella nave de Samus contiene baterías de recarga suficientes para restablecer por completo la energía y munición del protagonista cuando nos introduzcamos en ella.

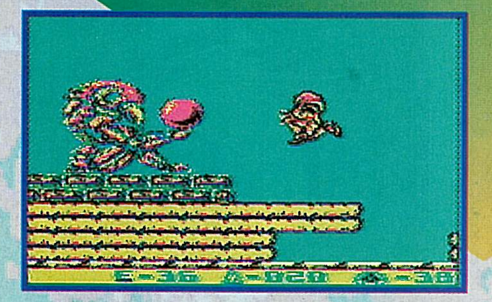


po. **SUPER METROID** ha visto crecer su mapeado, puzzles, armamento y enemigos hasta límites insospechados. Sin duda, se trata del juego de consola más largo y complejo de todos los tiempos gracias a sus seis enormes zonas: Crateria, Brinstar, Tourian, la nave hundida, Maridia y Norfair. Por si esto fuera poco, **Nintendo** ha explotado hasta el último megabit para elevar el número de Medium y Final Bosses a cifras astronómicas. De este modo, encontraremos bestias siderales de gran belleza y descomunal tamaño que, como en el caso de Kraid (el extraordinario lagarto gigante), duplicán las dimensiones de una pantalla normal.
Pero lo más sobresaliente de este juego reside en su excelente desarrollo, en su impresionante ambientación audiovisual de la aventura y en su perfecta jugabilidad, que eleva este

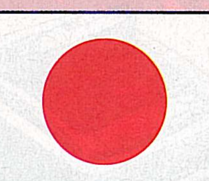
METROID PORTATIL







Cinco años después, el mito retorna a *Game Boy* bajo el nombre de METROID 2: RETURN OF SAMUS. El pequeño cartucho nada tenía que envidiar al título de *NES*: excelentes gráficos, inmenso mapeado y Battery Backup en lugar de passwords.



JAPON

SUPER METROID

NINTENDO

poderoso 24 megas a la categoría de obra maestra, mezclando la magia del más trepidante arcade con toques aventureros legendarios. El segundo cartucho de 24 megas de **Nintendo**, primero fue FIRE EMBLEM, devuelve la hegemonía lúdica a la compañía líder en Japón, tras una temporada de tranquilidad que concluirá gracias a los impresionantes lanzamientos que nos esperan de cara a Navidad. El mes que viene más.



FIRE EMBLEM



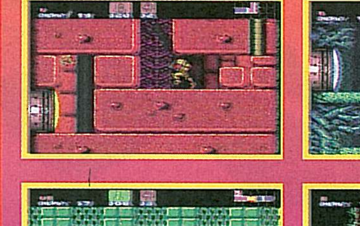


El primer juego de 24 megas para *Super Nintendo* no es SUPER METROID. Este honor le corresponde a FIRE EMBLEM, un sensacional RPG de impresionantes gráficos y bellas melodías, programado por los magos tecnológicos de Nintendo.





MUNDO 3







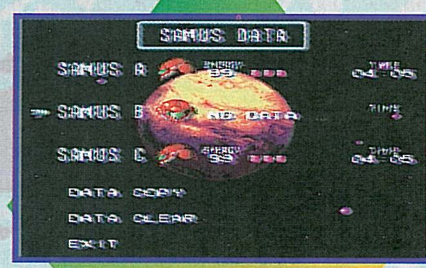


RESTORE ROOM



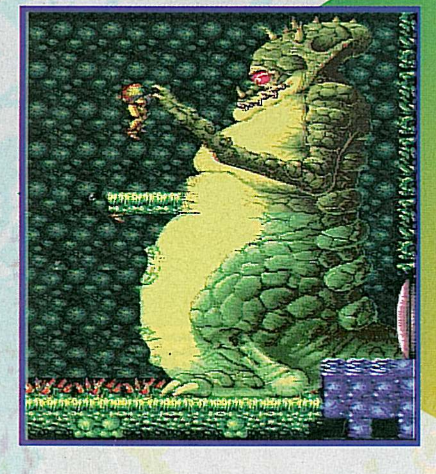
Estas habitaciones repondrán la energía y municiones de Samus Aran a tope.

3 BATTERY BACKUP



Los 256K de SRAM permiten a este juego almacenar tres partidas diferentes con todos sus datos, incluyendo las horas jugadas. Util y curioso.

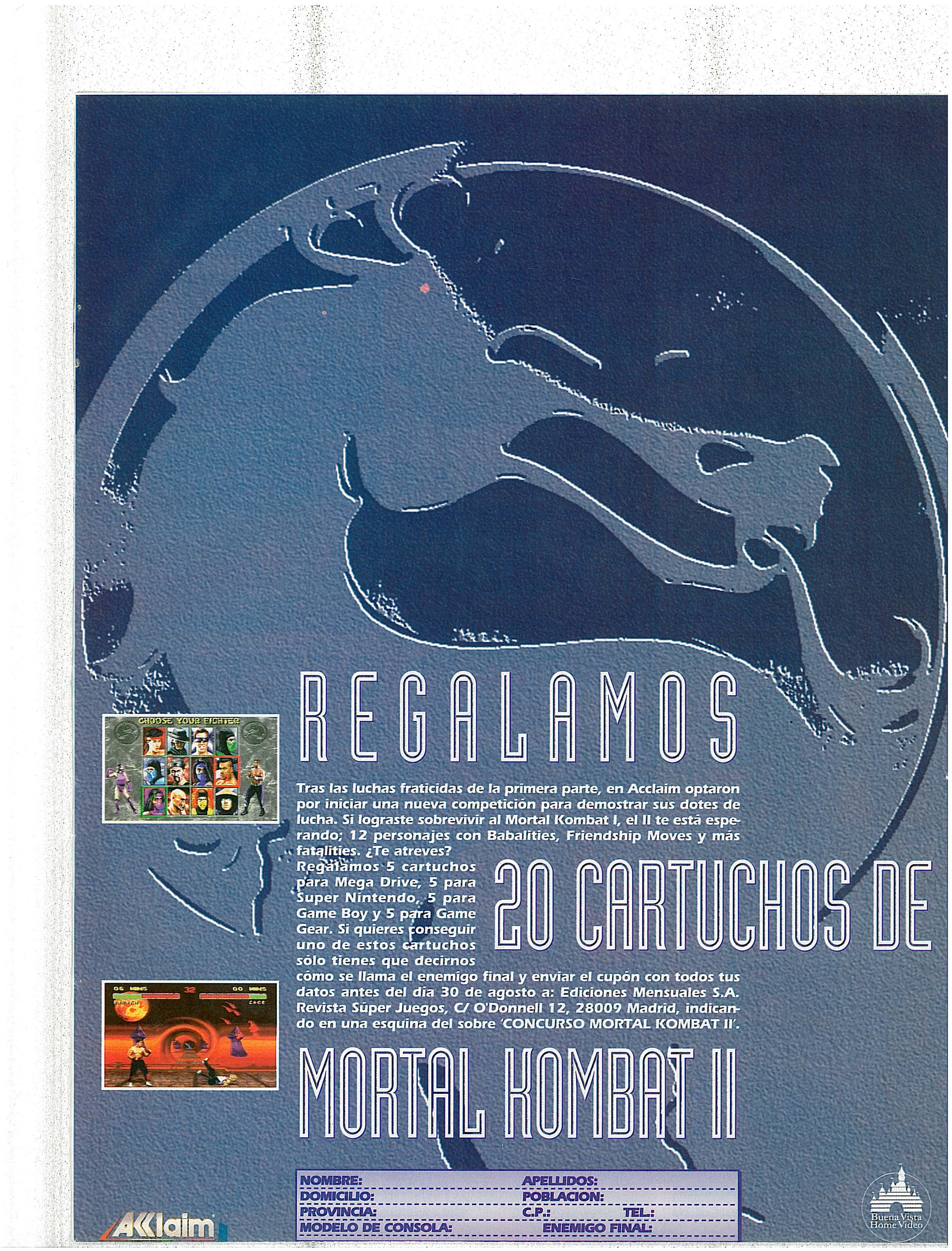
FINAL BOSSES

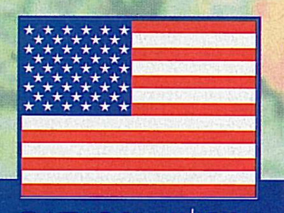






Los enemigos finales son asombrosos, desde el primero hasta el último, por su excelente calidad gráfica y sus diabólicos patrones de ataque.

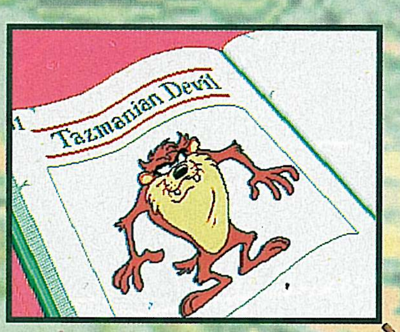

REGALAMOS
Tras las luchas fraticidas de la primera parte, en Acclaim optaron por iniciar una nueva competición para demostrar sus dotes de lucha. Si lograste sobrevivir al Mortal Kombat I, el II te está esperando; 12 personajes con Babalities, Friendship Moves y más fatalities. ¿Te atreves?
Regalamos 5 cartuchos para Mega Drive, 5 para Super Nintendo, 5 para Game Boy y 5 para Game Gear. Si quieres conseguir uno de estos cartuchos sólo tienes que decirnos cómo se llama el enemigo final y enviar el cupón con todos tus datos antes del día 30 de agosto a: Ediciones Mensuales S.A. Revista Súper Juegos, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre 'CONCURSO MORTAL KOMBAT II'.
20 CARTUCHOS DE
MORTAL KOMBAT II
CHOOSE YOUR FIGHTER
NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.:
TEL.:
MODELO DE CONSOLA:
ENEMIGO FINAL:
Acclaim
Buena Vista Home Video


ESTADOS UNIDOS

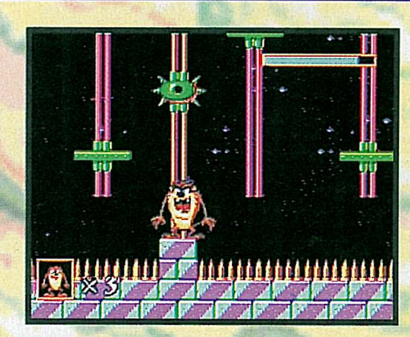
TAZMANIA 2

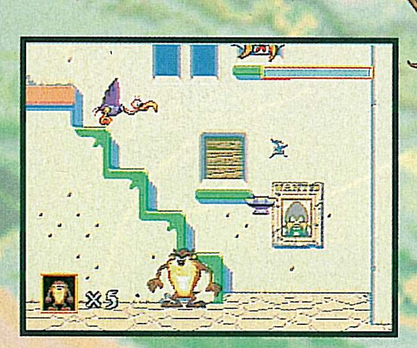
HEADGAME











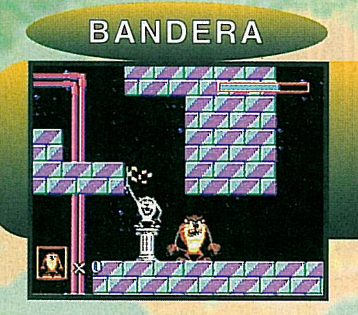






Desde sus comienzos, el Demonio de Tazmania ha sido uno de los personajes más carismáticos y curiosos de toda la gran familia Looney Tunes. Este singular bichejo de demoledoras carreras circulares, carácter gruñón y apetito sin medida se ganó nuestras simpatías a pesar de que sus apariciones siempre fueron un tanto breves. Tras su paso por todos los formatos de **Sega,** ahora nos llega la segunda parte para ***Mega Drive*** con importantes e interesantes novedades. Para empezar, este título dispone de un mapeado gigantesco, con una calidad gráfica realmente brillante, y de un colorido inigualable. **TAZ IN ESCAPE FROM MARS** también puede presumir de un scroll rápido, sprites de gran tamaño excelentemente animados, fases de desarrollo vertical y horizontal, unos magníficos efectos especiales y unas melodías sencillamente cautivadoras.

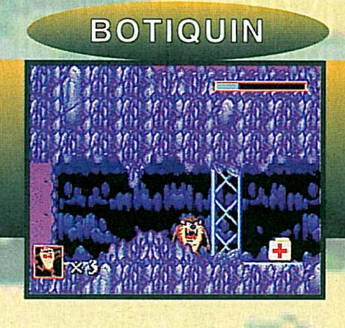
BANDERA





FUEGO

BOTIQUIN





GASOLINA

ENEMIGO



FASE 1



ENEMIGO



FASE 2





Como era de esperar, en esta versión se ha respetado la tradición plataformera, aunque también han demostrado un espíritu renovador al incorporar unas cuantas subfases de mecánica diferente. El resultado es un programa desenfrenado, en cuanto al ritmo de juego, y entretenido por sus constantes variaciones de estructuras y de objetivos. Los enemigos de final de fase son de los mejores que se han visto en la historia de ***Mega Drive***. Otro aspecto especialmente atractivo de este juego de 16 megas es la presencia de todos los personajes más emblemáticos de **Warner Brothers**:



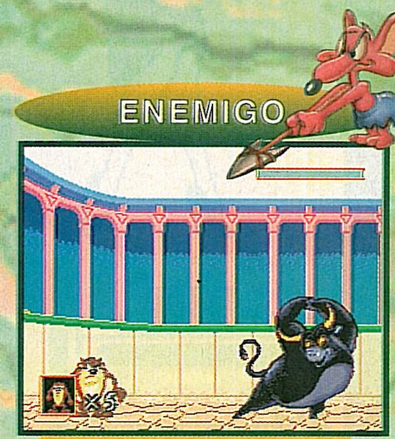
Correcaminos, Yosemite Sam, el Coyote, Speedy González o la bruja Hazel. En cuanto al protagonista, también encontraréis interesantes transformaciones de tamaño al tomar una pócima o al recibir una descarga. Un Demonio de Tazmania que ocupa más de media pantalla, o uno minúsculo que se cuela por cualquier lugar son algo digno de verse, ya que resulta absolutamente novedoso.
Sobre todas estas cosas y otras muchas más que se quedan en el tintero, os ofreceremos una completa y monstruosa review en el próximo número de **SUPER JUEGOS**.





FASE 3





FASE 4



ITEMS

POLLO



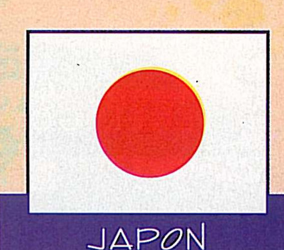
SOMBRILLA

POCION





VIDA


JAPON

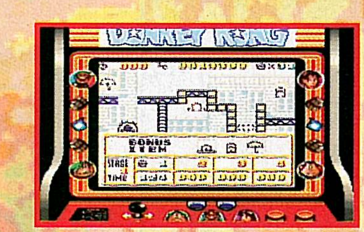
DONKEY KONG

NINTENDO

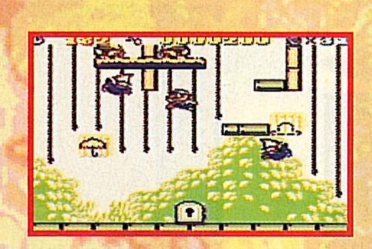


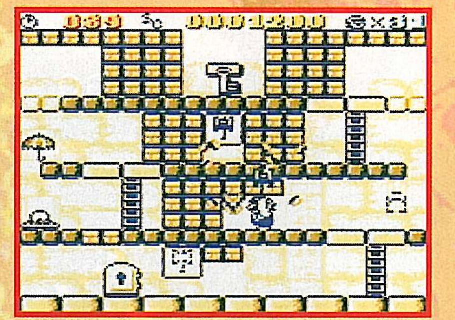


BONUS 01



BONUS 02





INTRO



PAUSA

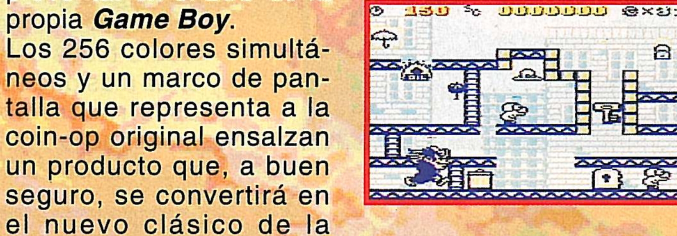


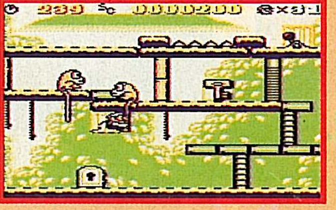
GRABAR PARTIDA

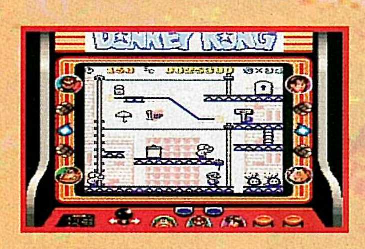


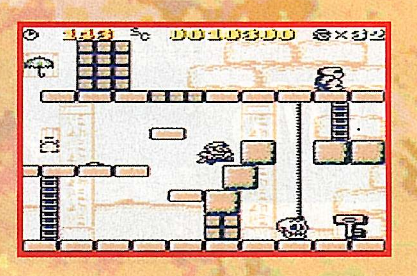
DONKEY KONG

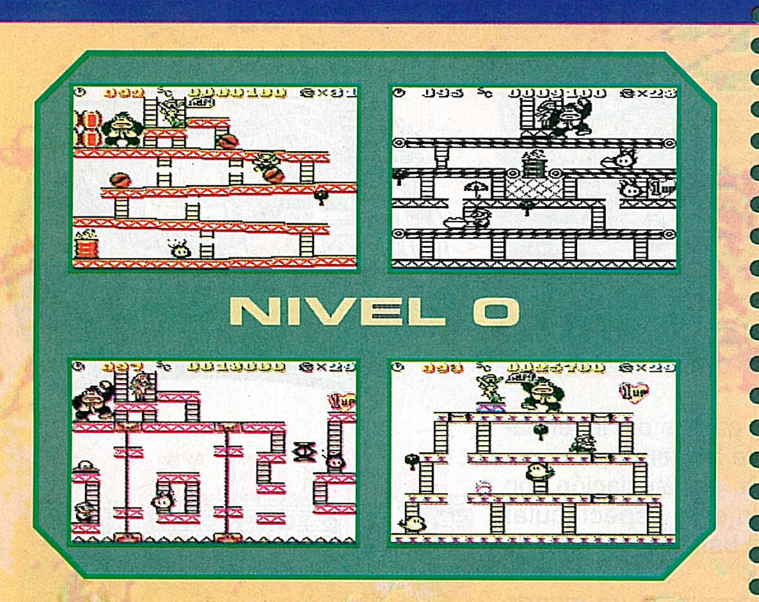
El primer título en utilizar las prestaciones del *Super Game Boy* está a punto de aparecer en el mercado, teniendo como aval a un auténtico clásico del mundo de los videojuegos, **DONKEY KONG**. Kong, el peludo enemigo del popular Mario, protagonizó uno de los primeros éxitos de la compañía japonesa tanto en el campo de las coin-op, como en el de las hand-helds. Hoy, esta pareja vuelve de nuevo a las pantallas LCD, aunque en esta ocasión con una aventura en la que los diseñadores de **Nintendo** han puesto toda la carne en el asador. Pero volviendo a lo que nos interesa, los afortunados poseedores de una ***Super Nintendo*** también podrán disfrutar de esta joya, si disponen lógicamente del periférico en cuestión. Si es así, Kong tomará vida en la pantalla de televisión con un aspecto mucho más alegre que el que pueda presentar en el LCD de la propia ***Game Boy***.
Los 256 colores simultáneos y un marco de pantalla que representa a la coin-op original ensalzan un producto que, a buen seguro, se convertirá en el nuevo clásico de la











compañía japonesa. Hablando algo más sobre el juego en sí, decir que éste se dividirá en un total de 10 niveles. Cada nivel contará, además, con un número indeterminado de subniveles (4, 8 ó 12). En definitiva, **DONKEY KONG** constará aproximadamente de unas 100 fases. También, y como suele ser norma en los juegos de **Nintendo**, se nos ofrecerá la posibilidad de acceder a divertidos juegos de bonus donde lograremos gran cantidad de vidas, siempre y cuando hayamos recogido anteriormente los objetos pertinentes y necesarios.

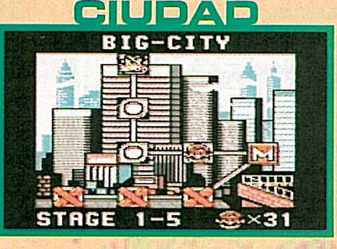
Los más pequeños de la casa podrán disfrutar definitivamente con las maravillas que, a principios de los ochenta, entusiasmaron a una generación que vió nacer el mundo de los videojuegos. Por otro lado, y dejando la labor técnica aparte, servirá para demostrar, una vez más, que un juego no necesita de extraños ornamentos para resultar genial. Sólo es necesario diversión. Kong, Pauline y Mario os esperan. La cita, en poco tiempo.

NIVELES

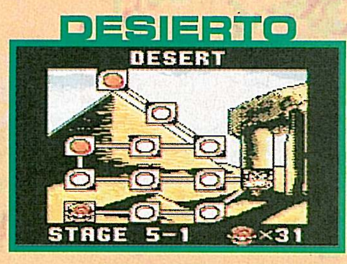
BARCO



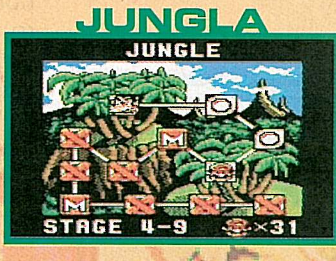
CIUDAD



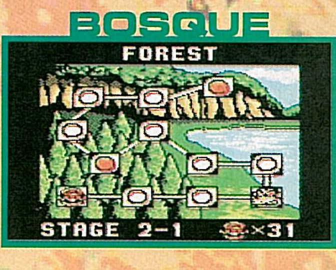
DESIERTO

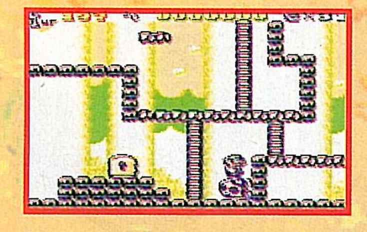


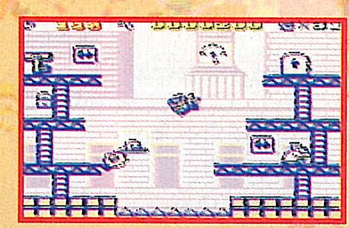
JUNGLA

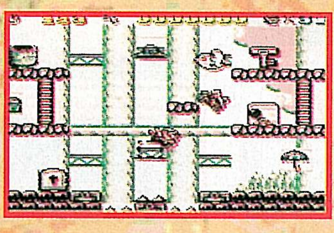


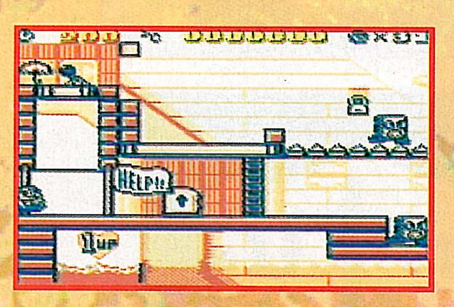
BOSQUE

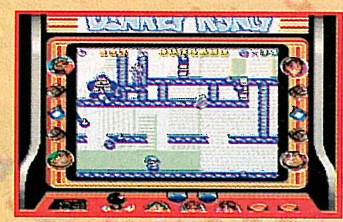


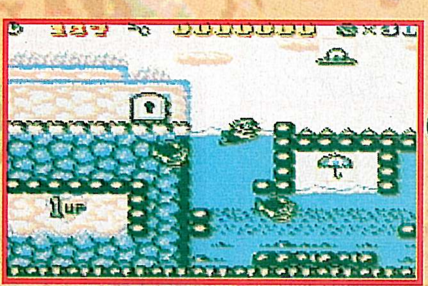


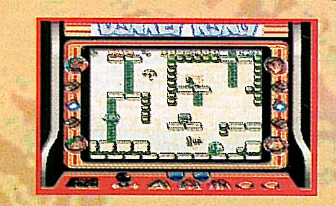




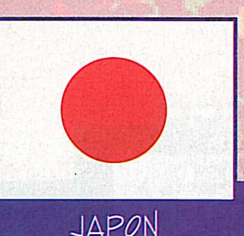












RAGNACENTY

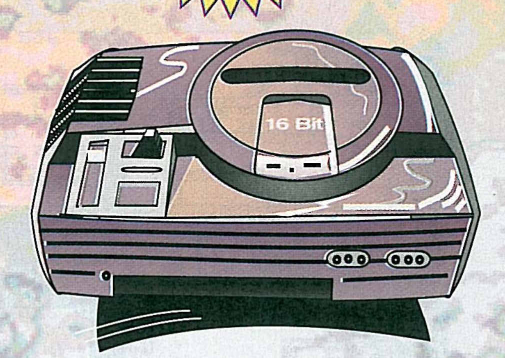
NEXT TECH



ABUELITA









Siguiendo las pautas del legendario ZELDA de **Nintendo**, la compañía **Next Tech**, en asociación con **Sega**, ha creado este espectacular RPG que ya está batiendo récords de ventas en Japón.

El juego se desarrolla en un mundo siniestro donde un niño, en su afán por convertirse en un temible guerrero, se verá envuelto en las más extraordinarias y curiosas situaciones

Los programadores han creado un RPG con grandes dosis de arcade, destacando unos gráficos y unos decorados con un colorido y una espectacularidad nunca vistas hasta el momento en ***Mega Drive***. Este juego entusiasmará a los amantes del género y también a los profanos, ya que dispone de las dosis justas de acción y rol con gigantescos y divertidos enemigos (al más puro estilo manga), puzzles que desarrollarán tu agilidad mental, e incluso también cuenta con algunas fases de coches semejantes a las contempladas en MICROMA-

SALON DEL TRONO



ENEMIGO 1

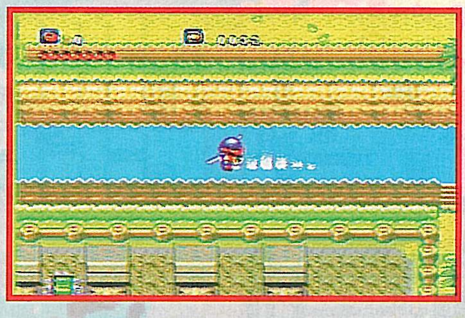


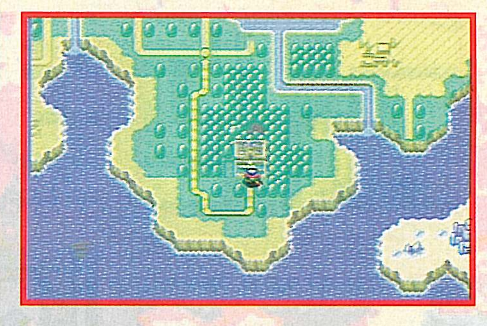
PINNIC





GRAN PUERTA













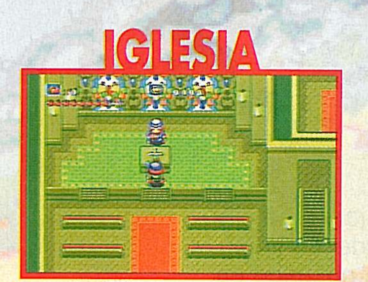


INTRO






IGLESIA





LABERINTO




CHINES. Otra novedad importante reside en que el principal personaje, equipado sólo con su espada mágica y su escudo, no tiene ninguna necesidad de mejorar aspectos fundamentales como: puntos de vida, magias, protección o armas. El protagonista es acompañado por unos animales, hallados por el camino, que tienen poderes distintos para ayudarte a superar todos los obstáculos y barreras surgidas durante la aventura.

Como ultimo dato, reseñar que este juego, cuya fecha de lanzamiento en nuestro país está prevista para el próximo Otoño, va a ser el primero de una serie de juegos traducidos completamente al castellano. Esperemos que no constituya un caso aislado y que cunda el ejemplo.



MAZMORRAS












MICROMACHINES

Codemasters puede jactarse de haber creado uno de los juegos que mayor éxito ha obtenido en el mercado para ***Mega Drive***, ***Game Gear***, ***Master System*** y ***NES***. La clave fue una jugabilidad arrolladora que nos embarcaba en inverosímiles carreras a través de los circuitos más peculiares jamás pensados (una mesa de billar, un escritorio e, incluso, una bañera) a bordo de unos vehículos en miniatura que dan su nombre al juego, los **MICROMACHINES.**

Esta vez ha sido **Ocean** la compañía encargada de realizar la conversión para la portátil de **Nintendo,** obteniendo una auténtica delicia técnica para los ojos. Se han mantenido todos los circuitos y vehículos de las versiones anteriores como helicópteros, automóviles todo terreno o fórmulas uno.

Un doble scroll para el suelo, en las competiciones que transcurren en las alturas, y unas melodías que poco tienen que envidiar a las originales constituyen los aspectos básicos de este lanzamiento.

Uno de los detalles que más van a agradecer los usuarios de ***Game Boy*** es la modalidad para dos jugadores simultáneos en una misma consola, tal y como sucedía en la entrega para ***Game Gear***. Todo un derroche de facultades que convertirán a **MICROMACHINES** en una de las mejores producciones para ***Game Boy***. Merece la pena probarlo.



RACE DAYS

REINO UNIDO

GAMETEK

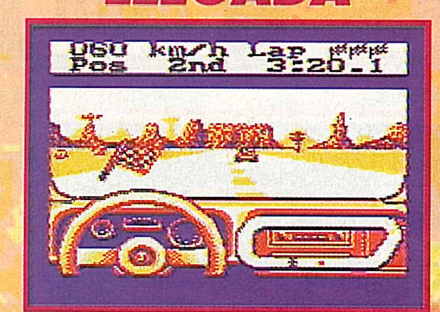








LLEGADA



3, 2, 1...





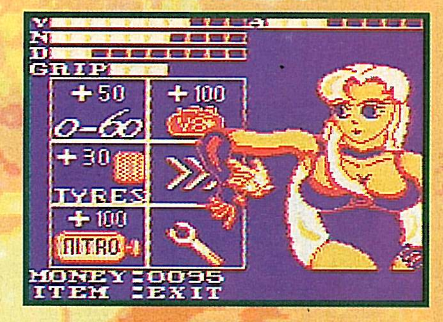
Gametek, compañía creadora de títulos tan increíbles como el popular PINBALL DREAMS, SPECTRE o TROLL ISLAND, lanzará al mercado en el mes de Septiembre **RACE DAYS,** un cartucho que contiene dos magníficos juegos programados por la veterana **Gremlin Graphics,** que es el grupo responsable de otra excelente producción automovilística como NIGEL MANSELL.

4 WHEEL DRIVE, que ya había aparecido anteriormente en Estados Unidos bajo el nombre de JEEP JAMBOREE, nos introduce de lleno en una competición de 4x4 campo a través con una perspectiva en primera persona, y un scaling que dota de una velocidad extraordinaria al cartucho. Además, cuenta con una opción para dos jugadores, aunque cada uno deberá intervenir con su consola y su juego correspondiente. Por su parte, DIRTY RACING se acerca mucho a los planteamientos de INDY HEAT, con una vista aérea y bólidos controlados por rotaciones. **RACE DAYS** supondrá una grata sorpresa para los aficionados al mundo de la velocidad.

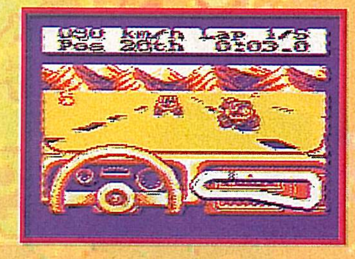
PUNTUACION



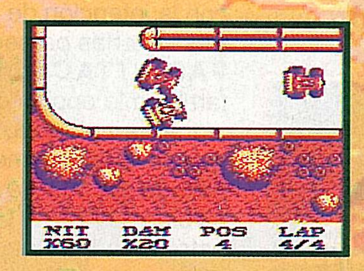
BOXES

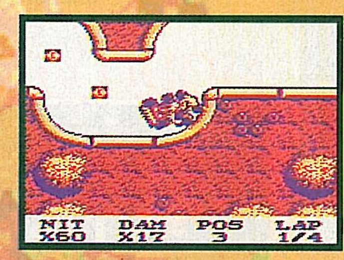




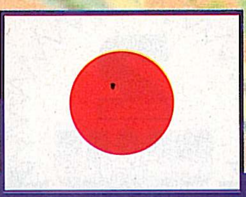








SUPER PREVIEWS



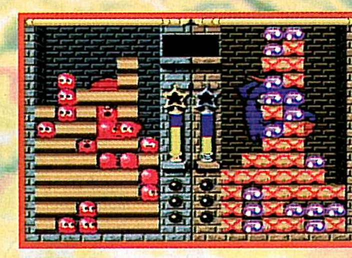
PAC-ATTACK

NAMCO











PASSWORDS

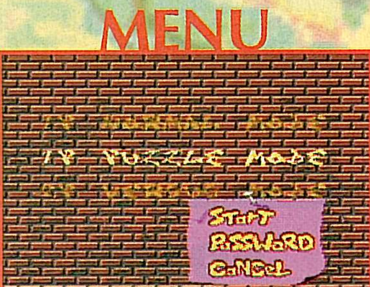








MENU



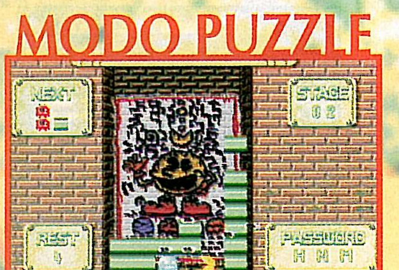




MODO NORMAL



MODO PUZZLE



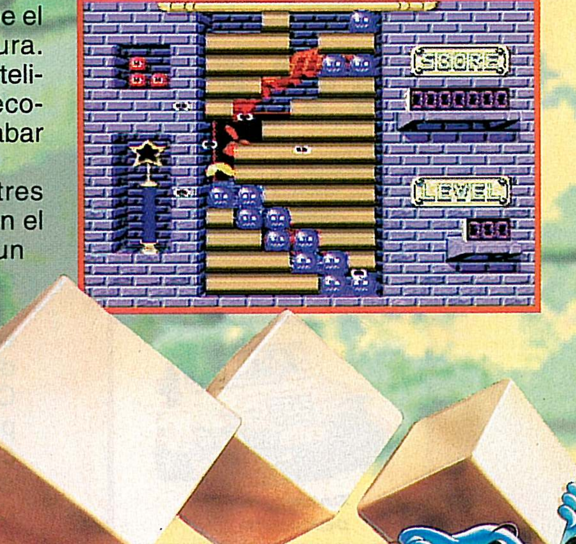
MODO VERSUS

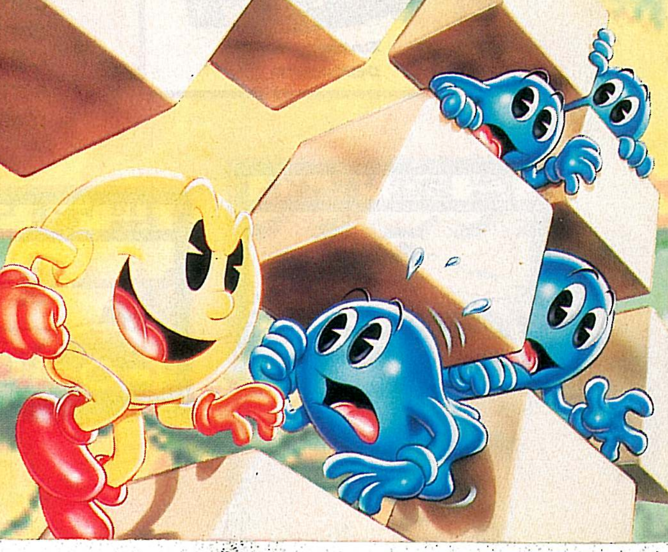


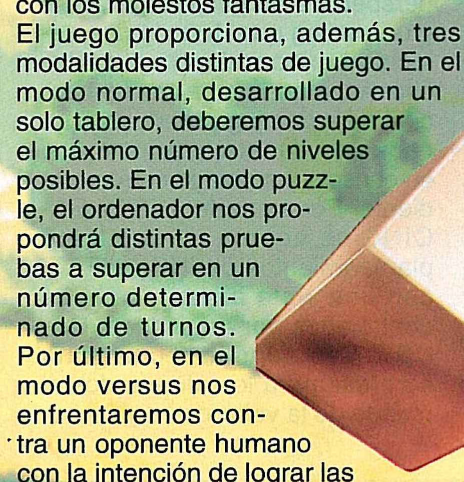
Namco, la compañía japonesa que tiene el honor de haber creado la única coin-op capaz de hacer sombra a la portentosa DAYTONA de **Sega,** ha buscado en lo más profundo de la mente de sus diseñadores para sorprendernos con un título, que mezcla la esencia de tres clásicos como TETRIS, COLUMNS y PACMAN.

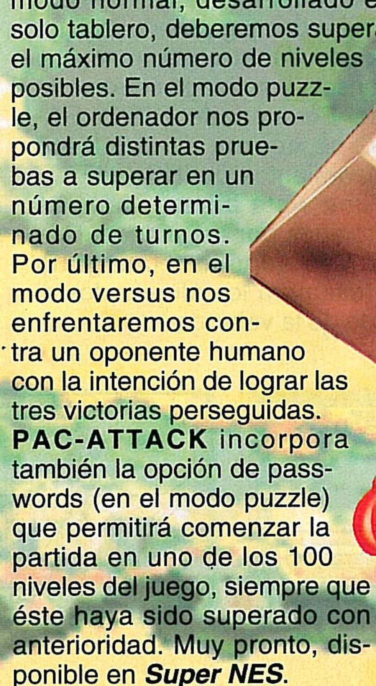
En este extraño juego de puzzles tendremos, por un lado, que eliminar líneas de la pantalla con el fin de que el monitor no se nos llene de basura. Por otro, deberemos mover con inteligencia a nuestro particular comecocos, que será el encargado de acabar con los molestos fantasmas.

El juego proporciona, además, tres modalidades distintas de juego. En el modo normal, desarrollado en un solo tablero, deberemos superar el máximo número de niveles posibles. En el modo puzzle, el ordenador nos propondrá distintas pruebas a superar en un número determinado de turnos. Por último, en el modo versus nos enfrentaremos contra un oponente humano con la intención de lograr las tres victorias perseguidas. **PAC-ATTACK** incorpora también la opción de passwords (en el modo puzzle) que permitirá comenzar la partida en uno de los 100 niveles del juego, siempre que éste haya sido superado con anterioridad. Muy pronto, disponible en ***Super NES***.









YA ESTAN AQUI DE NUEVO

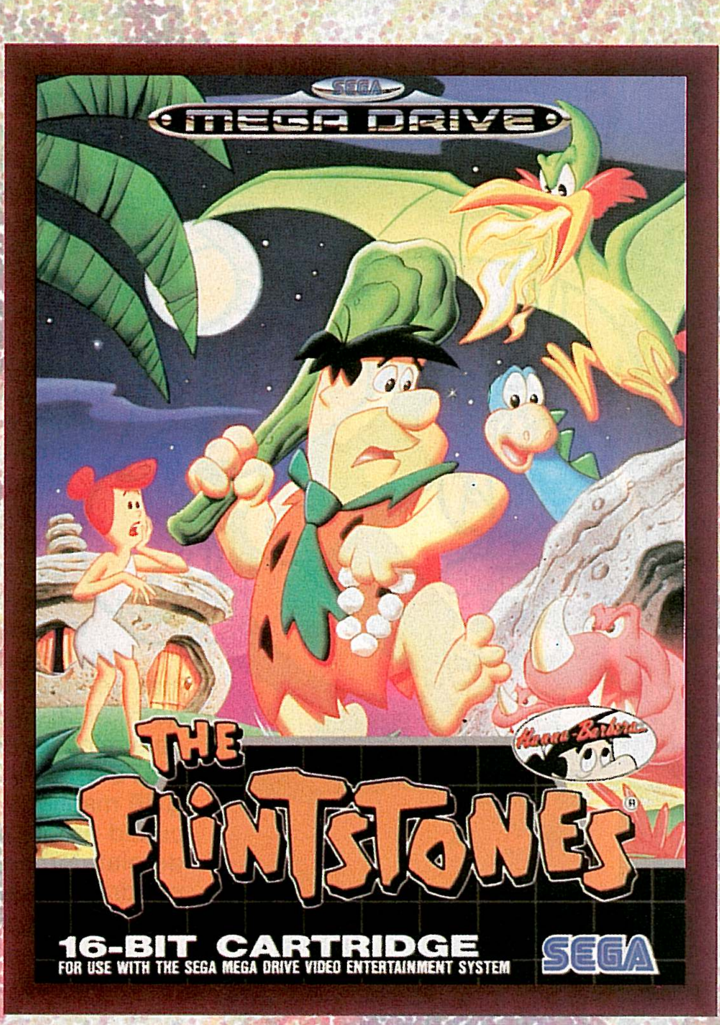
La familia PICAPIEDRA hace de nuevo su entrada triunfal como siempre, en el mundo de los videojuegos. Súper Juegos regala 5 cartuchos THE FLINSTONES para Mega Drive y 10 Compact Disc de la banda sonora original de la película.

Si quieres conseguir uno de estos premios sólo tienes que contestar a esta dos sencillas preguntas:

1- ¿Cuál es el nombre de los hijos de Pedro y Wilma y de Pablo y Betty respectivamente?.

2- ¿Cómo se llama el grupo musical que interpreta la canción principal de la película THE FLINSTONES llamada (MEET) THE FLINSTONES?.

Recorta y envía el cupón con tus datos (no se aceptarán fotocopias) antes del 30 de agosto





a ediciones Mensuales S.A. Revista Súper Juegos. C/ O´Donnell 12. 28009 Madrid. indicando en una esquina del sobre 'FLINSTONES'

NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C. POSTAL: TELÉFONO:
NOMBRE DE LOS DOS HIJOS:
NOMBRE DEL GRUPO MUSICAL:

SEGA MCA

SUPER PREVIEWS

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

REINO UNIDO — SEGA

4 MEGAS

Astérix, el personaje más famoso a nivel internacional de los geniales dibujantes Uderzo y Gosciny, vuelve a los 8 bits de **Sega** con una nueva y trepidante aventura. **ASTERIX AND THE GREAT RESCUE** es una conversión del cartucho con idéntico título, que vio la luz el mes de Noviembre del año pasado para la consola ***Mega Drive***.

Este pequeño y astuto galo, tendrá que recorrer un largo camino hasta llegar a la mismísima capital del Imperio romano, luchando con los infatigables legionarios, los temibles piratas y un sinfín de variados enemigos. Para llevar a feliz término su compleja misión contará con la inestimable ayuda de su inseparable y fornido amigo Obélix. En general, el juego sigue el mismo desarrollo que la entrega para los 16 bits de **Sega,** pero con unos escenarios más sobrios. Además, no es necesario realizar cada nivel en un tiempo determinado previamente.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE mantiene toda la magia y la dificultad propia de un excelente juego de plataformas y, seguramente, supondrá una grata sorpresa para los usuarios de ***Master System***.

OBELIX

ASTERIX

CATAPULTA

JEFE FINAL

CAMPAMENTO





¡OUGHF!

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

REINO UNIDO — PROBE



El popular Pato Lucas, cansado de su mala estrella en los dibujos animados, ha decidido cambiar de aires y probar suerte protagonizando una emocionante aventura para ***Master System***. Con estructura típica de los juegos de plataformas, el programa diseñado por **Probe** cuenta con unos gráficos llenos de calidad y color. El scroll, los efectos sonoros, la animación y las abundantes melodías son magníficos. El personaje de la **Warner Brothers** se encuentra ante el mayor reto de su vida: acabar con un ejército de despreciables seres de la oscuridad. Para ello, tendrá que hacer gala de unos excelentes reflejos, unas portentosas aptitudes físicas y emplear con destreza un inmenso repertorio de armas e items dispersos por cada una de sus fases. Nuestro mejor aliado será la varita mágica, una protección que impedirá nuestra muerte al primer impacto.Trampas de pinchos, pistas deslizantes, ascensores, rampas móviles, suelos falsos y puertas corredizas se interpondrán en el duro camino de nuestro héroe en su intento por rescatar las letras que componen el nombre de Daffy Duck.

Cada vez que logremos completar el nombre del protagonista obtendremos una vida extra. Este dato resulta realmente importante, si tenemos en cuenta que sólo contamos con tres vidas al inicio del juego, y que además no hay continuaciones.

En nuestro próximo número os ofreceremos un comentario más detallado de este genial programa de plataformas, que va a causar furor entre los usuarios de ***Master System***.



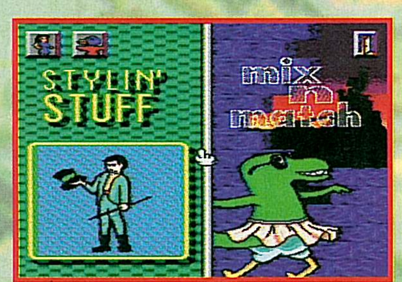


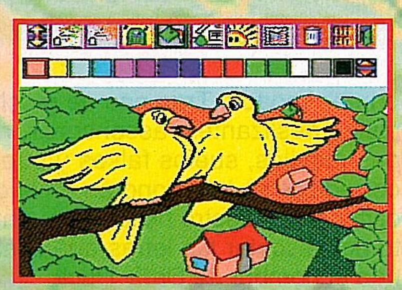
FUN & GAMES

REINO UNIDO — SONY — 8 MEGAS

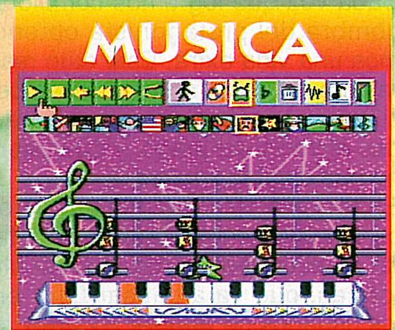
OPCIONES

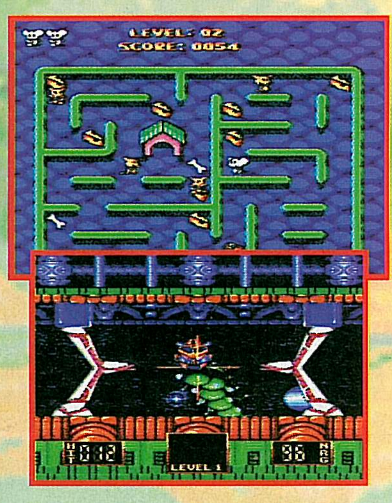






MUSICA



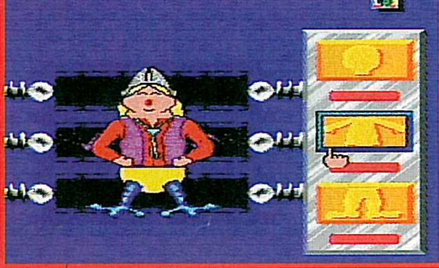


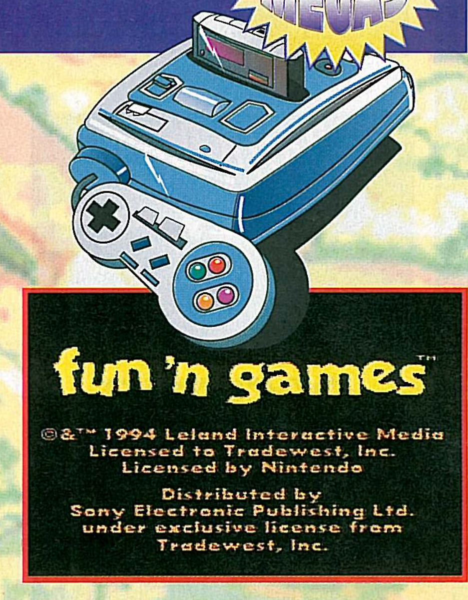
Los más pequeños de la casa están de enhorabuenba. **Sony**, con la licencia de **Tradewest**, está a punto de comercializar un título que hará las delicias de los niños, **FUN & GAMES**. Este cartucho, realizado por un equipo de desarrollo que responde al nombre de **Leland Interactive**, tratará de inculcar a los más jóvenes la afición por la pintura, por la música y por la creatividad, sin olvidar las pequeñas dosis de diversión aportadas por los más clásicos juegos.

En este título vamos a encontrar un completísimo programa de díbujo para realizar nuestras creaciones favoritas. También dispondremos de imágenes silueteadas para colorear con la opción de Fill. En el editor de música podremos hacer nuestros primeros pinitos en este campo, bien experimentando con las partituras ya confeccionadas, o bien indagando en las infinitas posibilidades proporcionadas por la combinación de notas musicales. En otro apartado del cartucho (estilo), podremos ejercer como diseñadores/as de moda, mezclando las decenas de prendas que nuestra consola nos propondrá. Por último, dispondremos también de dos juegos para demostrar nuestras habilidades. El primero es una copia casi exacta del clásico PAC-MAN, mientras que en el otro dispararemos a todo bicho viviente. Si te gustó MARIO PAINT, no puedes olvidarte de este juego.

ESTILO



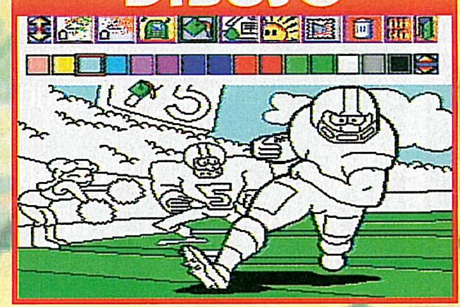


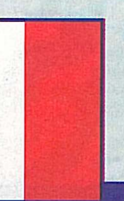


JUEGOS



DIBUJO





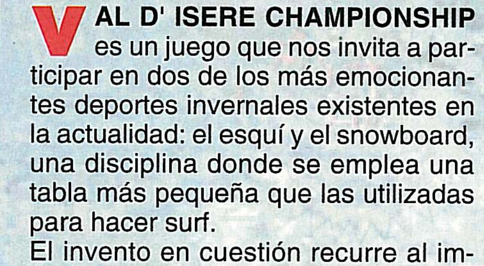
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

FRANCIA

LORICIEL

8 MEGAS

CONTROLES



VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP es un juego que nos invita a participar en dos de los más emocionantes deportes invernales existentes en la actualidad: el esquí y el snowboard, una disciplina donde se emplea una tabla más pequeña que las utilizadas para hacer surf.

El invento en cuestión recurre al impresionante Modo 7 de ***Super Nintendo***, aunque se han incluido cambios en el nivel del suelo para generar impresionantes rampas y cuestas que proporcionan al cartucho un realismo desconocido en anteriores versiones de esta disciplina. Además de participar en las clásicas competiciones de este deporte (slalom, slalom gigante y descenso), también podremos tomar parte en una nueva modalidad cuyo desarrollo se asemeja al del clásico OUT RUN. Así, tendremos que recorrer un circuito en un tiempo establecido, eligiendo el camino a seguir (por medio de bifurcaciones a derecha e izquierda) tras finalizar el trazado en curso. El juego incorpora las tradicionales opciones de estos simuladores, recogiendo también una para dos jugadores. Sin embargo, en este modo los contendientes deberán participar por separado ante la imposibilidad de dividir la pantalla en dos. Se pretende incluso añadir un control especial para jugadores zurdos, toda una novedad que demuestra la calidad que puede adquirir este cartucho.

En definitiva, habrá que esperar su versión definitiva, que promete grandes cosas. Desde luego, con la compañía francesa todo es posible.



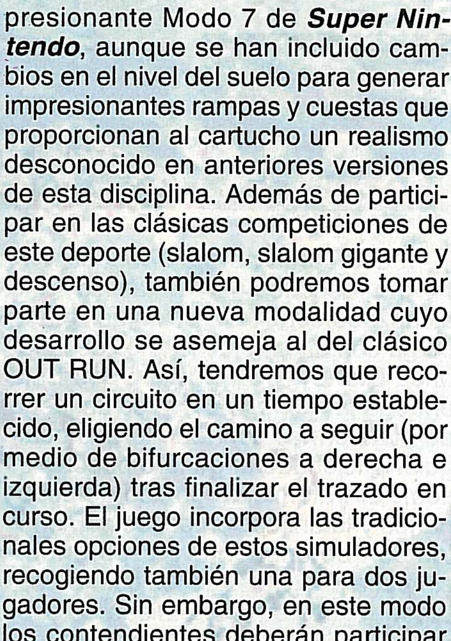
SNOWBOARD

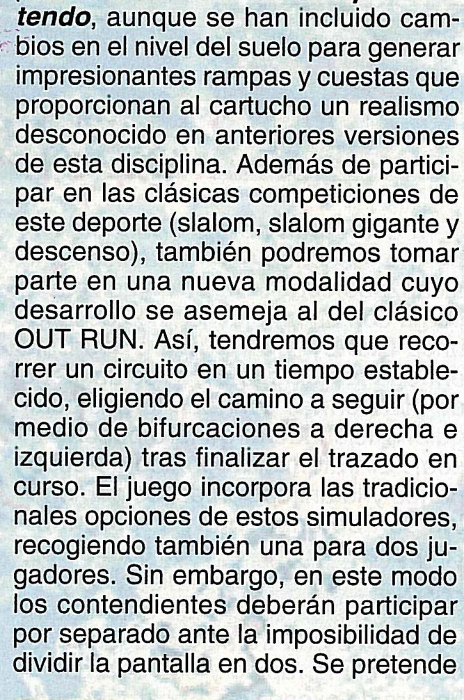


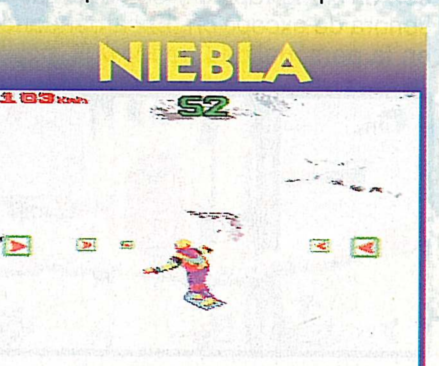




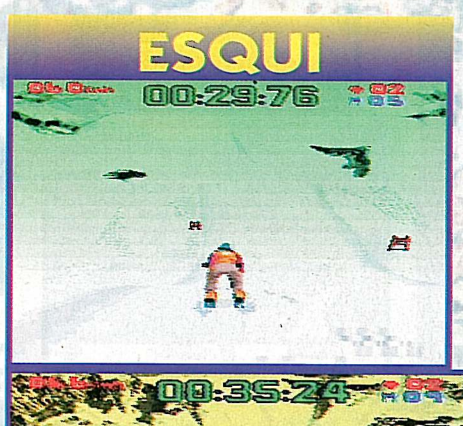
NIEBLA







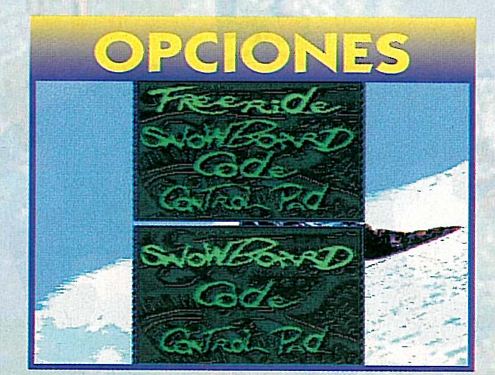
ESQUI





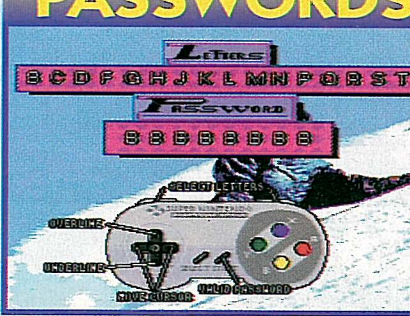


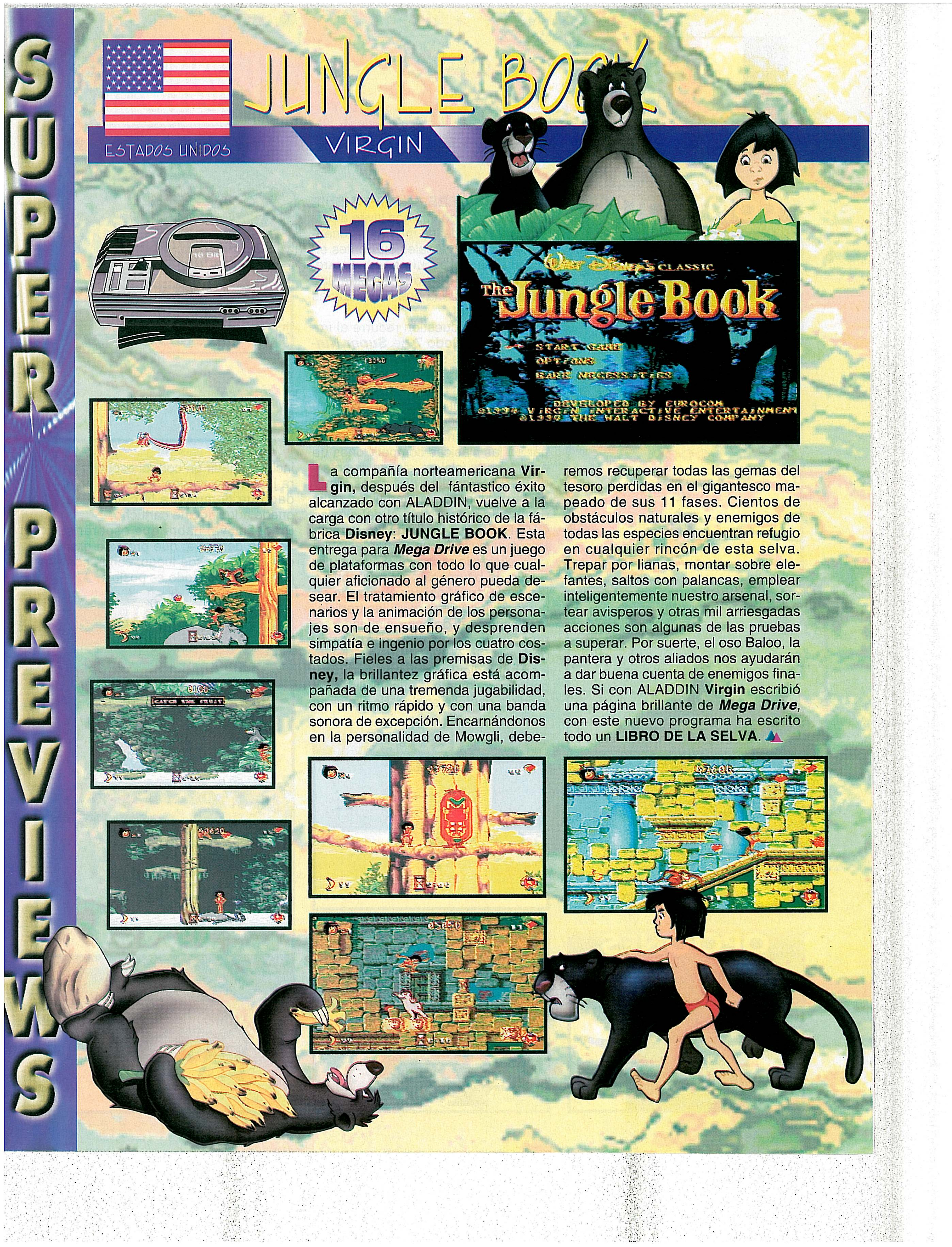
OPCIONES



PASSWORDS







La compañía norteamericana **Virgin,** después del fántastico éxito alcanzado con ALADDIN, vuelve a la carga con otro título histórico de la fábrica **Disney**: **JUNGLE BOOK**. Esta entrega para ***Mega Drive*** es un juego de plataformas con todo lo que cualquier aficionado al género pueda desear. El tratamiento gráfico de escenarios y la animación de los personajes son de ensueño, y desprenden simpatía e ingenio por los cuatro costados. Fieles a las premisas de **Disney,** la brillantez gráfica está acompañada de una tremenda jugabilidad, con un ritmo rápido y con una banda sonora de excepción. Encarnándonos en la personalidad de Mowgli, debemos recuperar todas las gemas del tesoro perdidas en el gigantesco mapeado de sus 11 fases. Cientos de obstáculos naturales y enemigos de todas las especies encuentran refugio en cualquier rincón de esta selva. Trepar por lianas, montar sobre elefantes, saltos con palancas, emplear inteligentemente nuestro arsenal, sortear avisperos y otras mil arriesgadas acciones son algunas de las pruebas a superar. Por suerte, el oso Baloo, la pantera y otros aliados nos ayudarán a dar buena cuenta de enemigos finales. Si con ALADDIN **Virgin** escribió una página brillante de ***Mega Drive***, con este nuevo programa ha escrito todo un **LIBRO DE LA SELVA**.


WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
Official Licensed Product
El único que mereció
ganar la licencia oficial
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
IBM PC
CD-ROM
Este es el auténtico, el único juego oficial de los Mundiales de fútbol de EE.UU, y el único que mereció llevarse la licencia.
Pasión esfuerzo, movimientos únicos y habilidades impresionantes caracterizan al campeonato de fútbol más famoso del mundo, con todos los ingredientes del mejor simulador de fútbol de la historia: World Cup USA '94™, de U.S. Gold.
En World Cup USA '94 no andarás de un lado para otro dando patadas al aire, porque este es el desafío definitivo en habilidad, estrategia y táctica
Si no te lo crees... Juega y lo comprobarás!
Este es un juego para ganadores!
U.S. GOLD
WorldCupUSA94
WC'94™
SEGA™
Las versiones para SUPER NINTENDO, NINTENDO GAME BOY, IBM PC y IBM PC CD-ROM están distribuidas por DROSOFT. Moratín 52. 28014 Madrid. Servicio de atención al Usuario: 429 11 61.
Las versiones para SEGA MEGA-CD, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM y SEGA GAME GEAR están distribuidas por SEGA ESPAÑA. Fortuny 39. 28010 Madrid.
DROSOFT
WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

COMO EL GATO Y EL RATON



Acclaim, la compañía encargada de llevar a nuestras pantallas las excentricidades de Los Simpsons, ha realizado también la primera aventura protagonizada por ITCHY & SCRATCHY, una curiosa pareja que mantiene una relación muy especial con la popular familia televisiva.

ITCHY & SCRATCHY son los protagonistas de una serie ficticia de dibujos animados. Por supuesto, Bart y su hermana son también fieles seguidores de esta emisión televisiva, cuyo éxito se basa en un uso desmesurado de la violencia. Todos aquellos que hayan contemplado algunas de sus aventuras reconocerán que las travesuras ejecutadas por Itchy (el ratón) y Scratchy (el gato) son salvajes.

Los programadores han creado un cartucho con docenas y docenas de animaciones brutales. Cada uno de los protagonistas dispone de un variado arsenal con cuarenta armas como: palos, ametralladoras, pistolas, sopletes, tirachinas o hachas. Además, cada armamento posee una

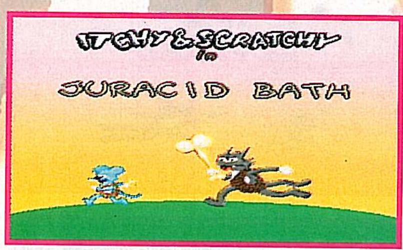
CAPITULO 1

JURACID BATH



Para comenzar, un paseíto por la época jurásica donde nos enfrentaremos por primera vez al cretino de Scratchy. Una tortuga gigante será nuestro primer enemigo de final de fase.

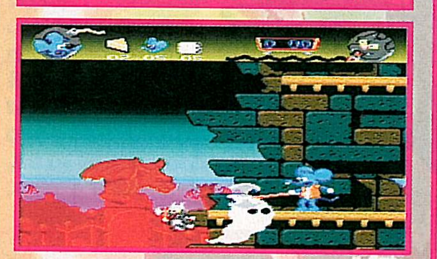


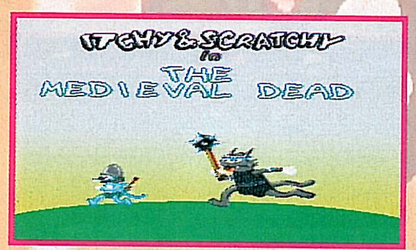




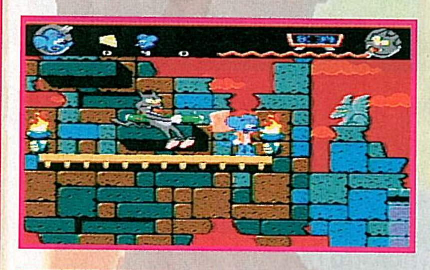


CAPITULO 2





Uno de los niveles más logrados del juego. Intenta llegar a lo más alto del castillo. Sufrirás para conseguirlo. Atentos al particular caballo de Troya versión Acclaim.

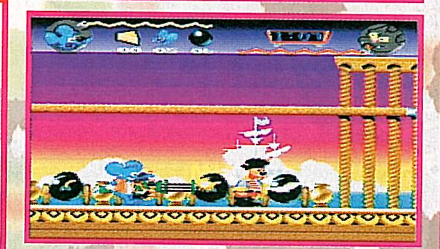




MEDIEVAL DEAD

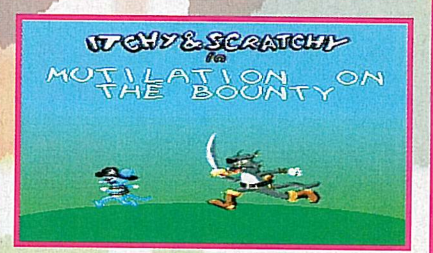
CAPITULO 3

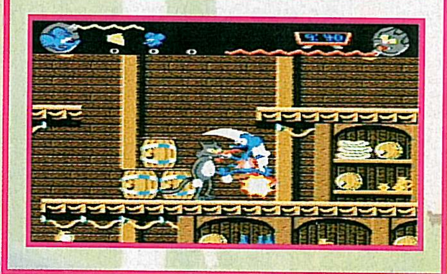
MUTILATION OF THE BOUNTY



En el interior del barco vamos a encontrar dos nuevos compartimentos (la bodega y la despensa) a los que accederemos a través de las puertas. El capitán nos espera.







animación diferente de muy mal gusto. El juego adopta un sistema de plataformas clásico lo que aumenta su jugabilidad de forma considerable. Nuestra misión será recorrer cortísimos niveles en busca de la salida, recoger todo tipo de items y recopilar las ayudas que encontremos en el camino. Para conseguir una mayor variedad en el desarrollo, los señores de **Acclaim** han distribuido por todo el mapeado un cierto número de puertas donde hallaremos grandes sorpresas (buenas y malas).

A nivel gráfico la versión para ***Super Nintendo*** supera notablemente a la entrega para ***Mega Drive***. Los 16 bits de **Nintendo** disponen, gracias a la abismal diferencia de su paleta de colores, de preciosos degradados con diversos cromatismos. Por su parte, los 16 bits de **Sega** denotan

PUERTAS



Este tipo de puertas nos trasladarán a otro lugar en el mapeado o a habitaciones secretas donde encontraremos nuevos items. En ocasiones, aparecerán tras activar alguno de los interruptores.



ITCHY AND SCRATCHY

ACCLAIM
(B-SIZES)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 7
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	86
MUSICA	88
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	85

- Las originales músicas de todo el juego.
- Los degradados de fondo.
- Las animaciones de Itchy y Scratchy.
- La poca longitud de las fases.
- El escaso número de enemigos.

TOTAL 86

Acclaim ha roto una racha que ya duraba demasiado tiempo. A excepción del clásico KRUSTY'S FUN HOUSE ninguno de los títulos de la saga superaba el mínimo nivel de calidad exigible. Este **ITCHY & SCRATCHY**, por fin, merece una elevada nota gracias a su concepción una falta de colorido palpable que se ve agravada por el uso de unas tramas bastante antiestéticas. La idea de respetar el estilo de la serie original ha sido llevada hasta puntos realmente meritorios. Las animaciones constituyen uno de los puntos fuertes de este cartucho, ya que poseen unos detalles y una suavidad asom-

ITEMS



Los omnipresentes items aparecen también en este ITCHY & SCRATCHY. Su utilidad es tan clásica como poco novedosa: vidas extra, energía o armas.

CAPITULO 4





Lo que tanto odian algunos (el aumento de presión en el fondo del mar) se hace realidad en esta fase. Un pez amarillo de extraña procedencia será nuestro nuevo enemigo.

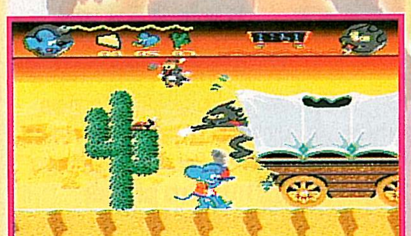




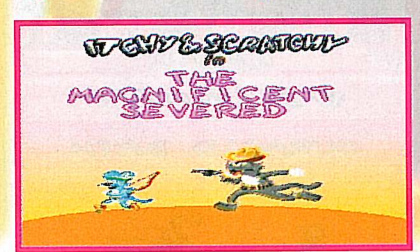
THE PUSSEIDON ADVENTURE

CAPITULO 5





Una visita al lejano Oeste puede dar con nuestros huesos bajo las zarpas de una manada de bisontes. Scratchy nos amargará la vida en una típica carroza de la época.

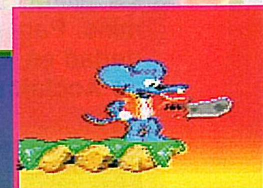




THE MAGNIFICENT SEVERED

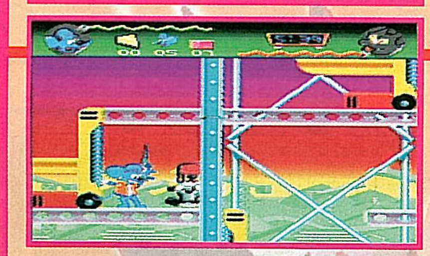
ARMAS





Tanto Itchy como Scartchy disponen de un total de 40 armas con las que realizar las mayores perrerías. Las animaciones del armamento son dignas de mención.

CAPITULO 6





DISSASEMELY LINE

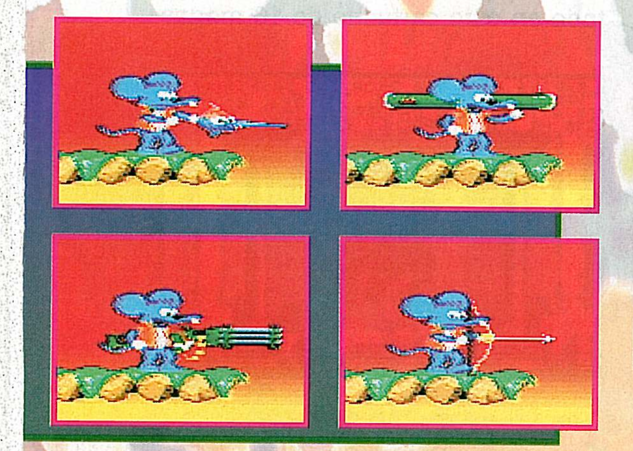
Palas mecánicas, cables de alta tensión y, nuevamente, puertas componen una fase que no se caracteriza precisamente por su calidad gráfica. Enemigo final: la conocida Caterpillar.



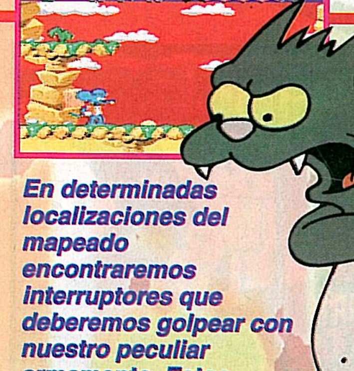


brosos. Otro elemento importante es la música con adaptaciones muy particulares de conocidas melodías. Con **ITCHY & SCRATCHY**, la compañía norteamericana retoma el buen rumbo en sus producciones sobre estos personajes de la Fox.

J.C. MAYERICK

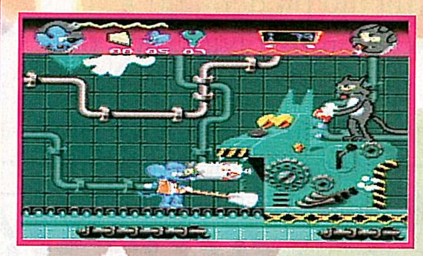


INTERRUPTORES

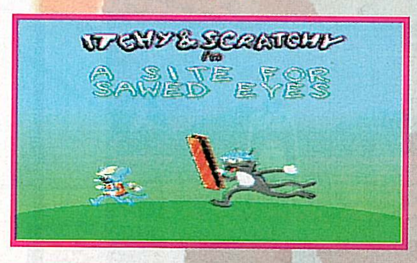


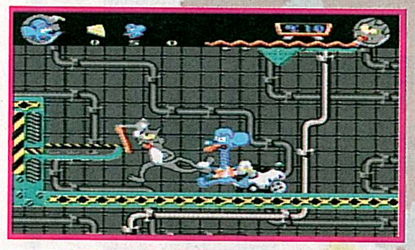
En determinadas localizaciones del mapeado encontraremos interruptores que deberemos golpear con nuestro peculiar armamento. Estos descubrirán nuevas puertas y rutas por las que continuar la aventura.

CAPITULO 7



El último nivel es el más difícil. Su distribución laberíntica desesperará a los pocos pacientes. Scratchy nos espera con su más destructiva arma: una máquina empaquetadora.





SITE FOR SAWED EYES



ACCLAIM
(B-SIZES)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 7
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	83
MUSICA	88
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	84

- La música y las melodías son geniales.
- Los enemigos de final de fase.
- Las animaciones de los protagonistas.
- Los degradados con tramas en el fondo resultan antiestéticos.
- La pantalla, en algunos momentos, aparece vacía.

TOTAL 84

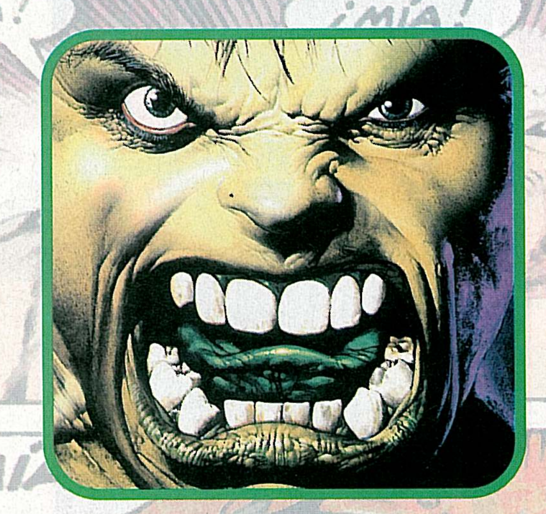
Acclaim ha creado un excelente cartucho para los 16 bits de **Sega.** Su principal diferencia con respecto a la versión para ***Super Nintendo*** radica en la mayor paleta de colores de esta última consola. Afortunadamente, todos los demás aspectos mantienen una elevada calidad.







UN AMASIJO DE MUSCULOS

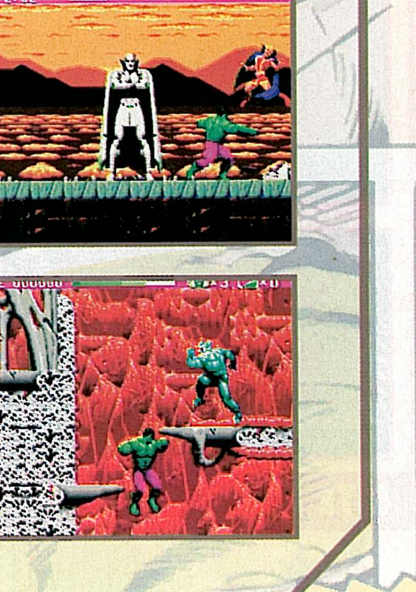


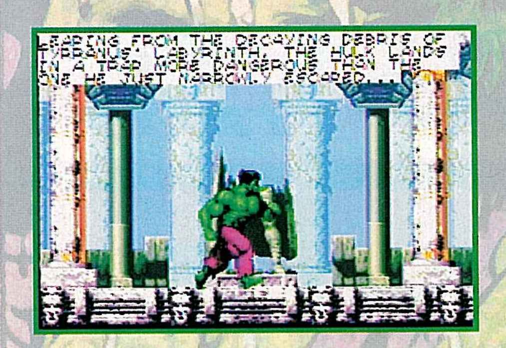
Aunque de un tiempo a esta parte los mangas parecen copar los gustos y las listas de éxitos de medio planeta, no podemos olvidarnos que hubo una época dorada del cómic en la que sus protagonistas tenían un genuino sabor americano.

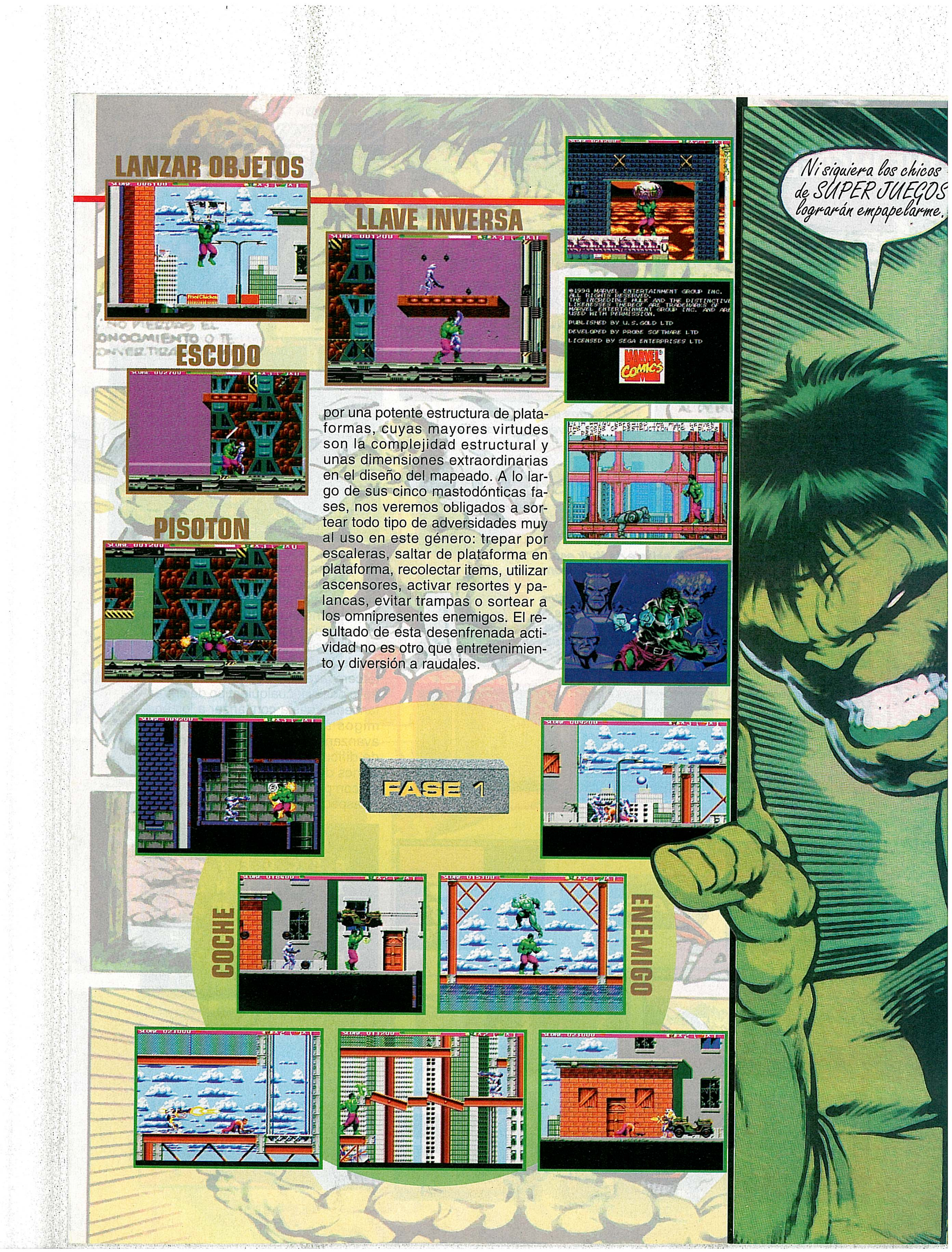
Superman, Batman, Namor, Capitán América, el Hombre de Hierro, la Cosa, Spiderman, Flash, los Cuatro Fantásticos, por citar sólo a algunos de ellos, fueron durante más de una década los verdaderos artífices de la pasión por el cómic. Entre todos aquellos superhéroes, hubo uno muy especial: el Increíble Hulk. Frente a la personalidad siempre lúcida y equilibrada de los demás, la Masa se caracterizaba por un comportamiento casi incontrolado donde el aspecto humano (Dr. Bruce Banner) se encontraba en la gran mayoría de las situaciones a merced del lado oscuro del personaje. Esta doble vertiente del complejo Hulk le restó una gran parte de seguidores, relegándolo a un segundo plano entre los superhéroes. Sólo con la llegada de la serie televisiva, protagonizada por Lou Ferrigno, gozó el mutante verde de una mayor popularidad, que ahora puede verse incrementada con este programa de **U.S. Gold** para ***Mega Drive***.

La compañía norteamericana ha optado en este cartucho de 16 megas

LOS ENEMIGOS



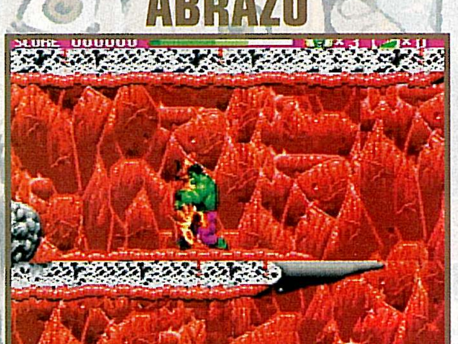




por una potente estructura de plataformas, cuyas mayores virtudes son la complejidad estructural y unas dimensiones extraordinarias en el diseño del mapeado. A lo largo de sus cinco mastodónticas fases, nos veremos obligados a sortear todo tipo de adversidades muy al uso en este género: trepar por escaleras, saltar de plataforma en plataforma, recolectar items, utilizar ascensores, activar resortes y palancas, evitar trampas o sortear a los omnipresentes enemigos. El resultado de esta desenfrenada actividad no es otro que entretenimiento y diversión a raudales.

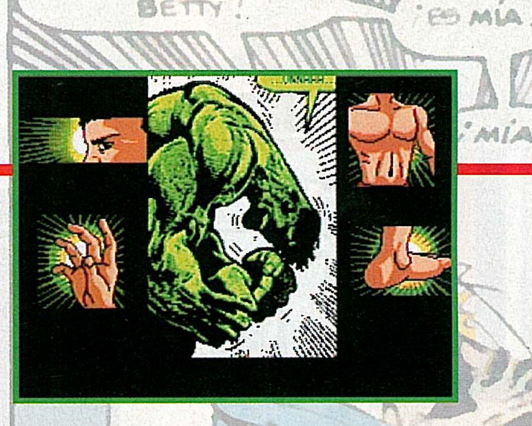


ABRAZO





Los saltos de Hulk pueden provocar un vértigo irremisible.





ITEMS

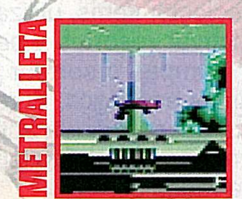
CORAZON

CAPSULA

PASTILLA T

METRALLETA

La energía salvaje de Hulk está ligada a la esporádica aparición de ítems que, en muchas ocasiones, se encuentran ocultos dentro de objetos como cajas, barriles o ánforas. Para sacarlos a la luz, es necesario golpearlos en un par de ocasiones.







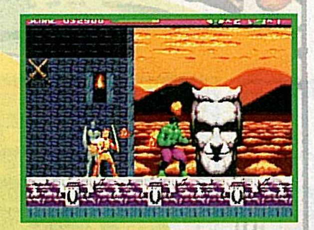


Un título muy jugable, por tanto, pero también lleno de dificultades, si tenemos en cuenta que las continuaciones dependen del número de puntos alcanzados y que no existe la posibilidad de grabar partida u obtener passwords. La mejor forma de llegar a la tercera fase con alguna vida es evitar, en lo posible, cualquier tipo de enfrentamiento (basta con lanzar a los enemigos a nuestra espalda y seguir avanzando). Tres vidas y tres niveles de dificultad permiten pocas concesiones de cara a la galería en un juego con paupérrimas opciones.

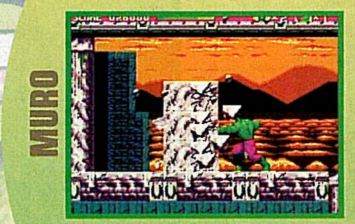
El aspecto más logrado en la realiza-





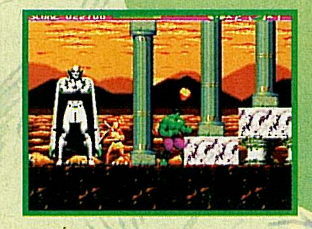


MURO





ROCA

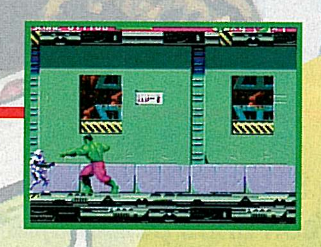


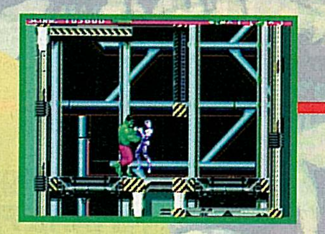
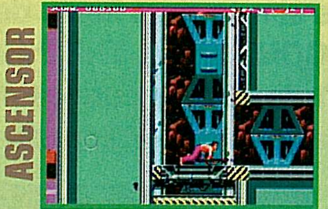
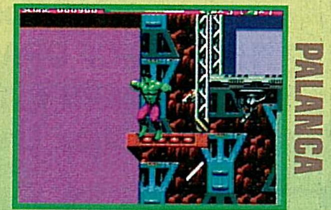
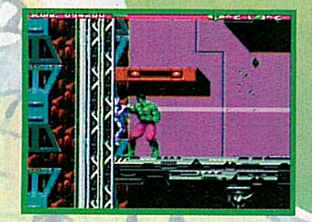
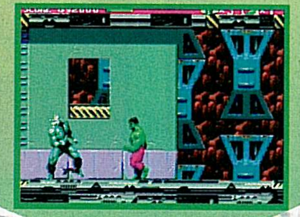
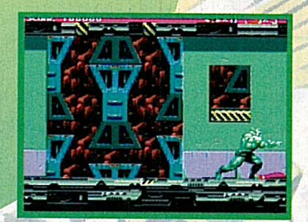








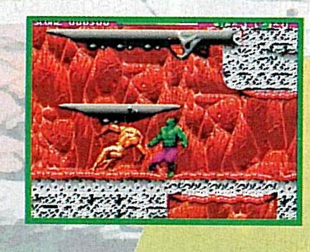




ASCENSOR


PALANCA




ción técnica de este cartucho es el gráfico con un tratamiento de color muy vistoso, una definición extraordinaria, varios scrolles de fondo, escenarios brillantes y digitalizaciones de imágenes reales. Las melodías y los efectos sonoros no alcanzan ese nivel de calidad, pero se pueden soportar sin muchos sacrificios. Sin embargo, ciertos apartados no han corrido la misma suerte, resultando especialmente molestas las esporádicas ralentizaciones que se producen al amontonarse los enemigos o al destruirse algunos muros y piedras. Hulk en esos momentos parece un astronauta bajo el efecto de la gravedad.

Cada una de las cinco fases cuentan con la tradicional presencia de los jefes de final de nivel, aunque también hay una bestia verde llena de escamas que nos retará mediada la fase. En líneas generales, no plantean muchos problemas y se eliminan con rutinas sencillas de esquiva y golpe.
Si os gustan los juegos de plataformas complicadillos de estructura, no exentos de dificultad y con buenos gráficos, este **THE INCREDIBLE HULK** puede ser una entretenida opción. Hasta ahora es de lo mejorcito en materia de superhéroes.

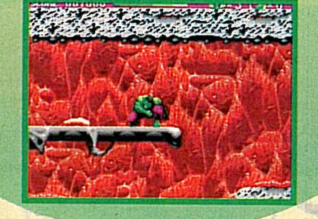
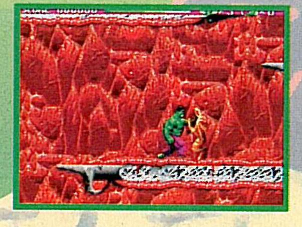
DE LUCAR





ENERGIA


TRAMPA



U.S. GOLD
PROBE
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: PUNTOS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	86
MUSICA	81
SONIDO FX	70
JUGABILIDAD	81

- El inmenso mapeado y la complejidad estructural.
- Las digitalizaciones de los personajes.
- Algunos escenarios por su colorido y originalidad.
- Las ralentizaciones.
- El sonido.
- Escasez de opciones y la ausencia de passwords.

TOTAL 81

Un cartucho serio con algunas lagunas de programación como las tremendas ralentizaciones y la ausencia de opciones fundamentales. Pese a estos defectos, es uno de los mejores y más entretenidos juegos basados en los superhéroes de cómic.

The Pirates of DARK WATER

Os imagináis un juego como STREETS OF RAGE, FINAL FIGHT o RIVAL TURF con unos personajes y unos escenarios al más puro estilo del clásico THE KING OF DRAGONS. Pues, THE PIRATES OF DARK WATER es fruto de esta curiosa mezcla de estilos. Una síntesis perfecta de géneros.





Sunsoft, que nos deleitó con cartuchos magníficos como ROAD RUNNER, AERO THE ACROBAT, DUFFY DUCK o BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE, se aventura con un juego de lucha dejando a un lado las producciones plataformeras que han caracterizado a esta compañía hasta la fecha. La fuente de inspiración de **THE PIRATES OF DARK WATER** ha sido una serie de dibujos animados de idéntico nombre de la célebre productora americana **Hanna-Barbera**, que nos narra la historia de un planeta llamado Mer, cuyas aguas han sido invadidas por unas extañas manchas oscuras capaces de engullir a todos los barcos que tengan la desgracia de caer en ellas. Para conseguir su control y dominio es necesario encontrar los tesoros de Rule.

Un temible y sanguinario pirata llamado Bloth intenta apoderarse de dichas riquezas para manejar las aguas oscuras e incrementar su poder. Pero en su camino se interpone Ren, el heredero al trono de Octopon,

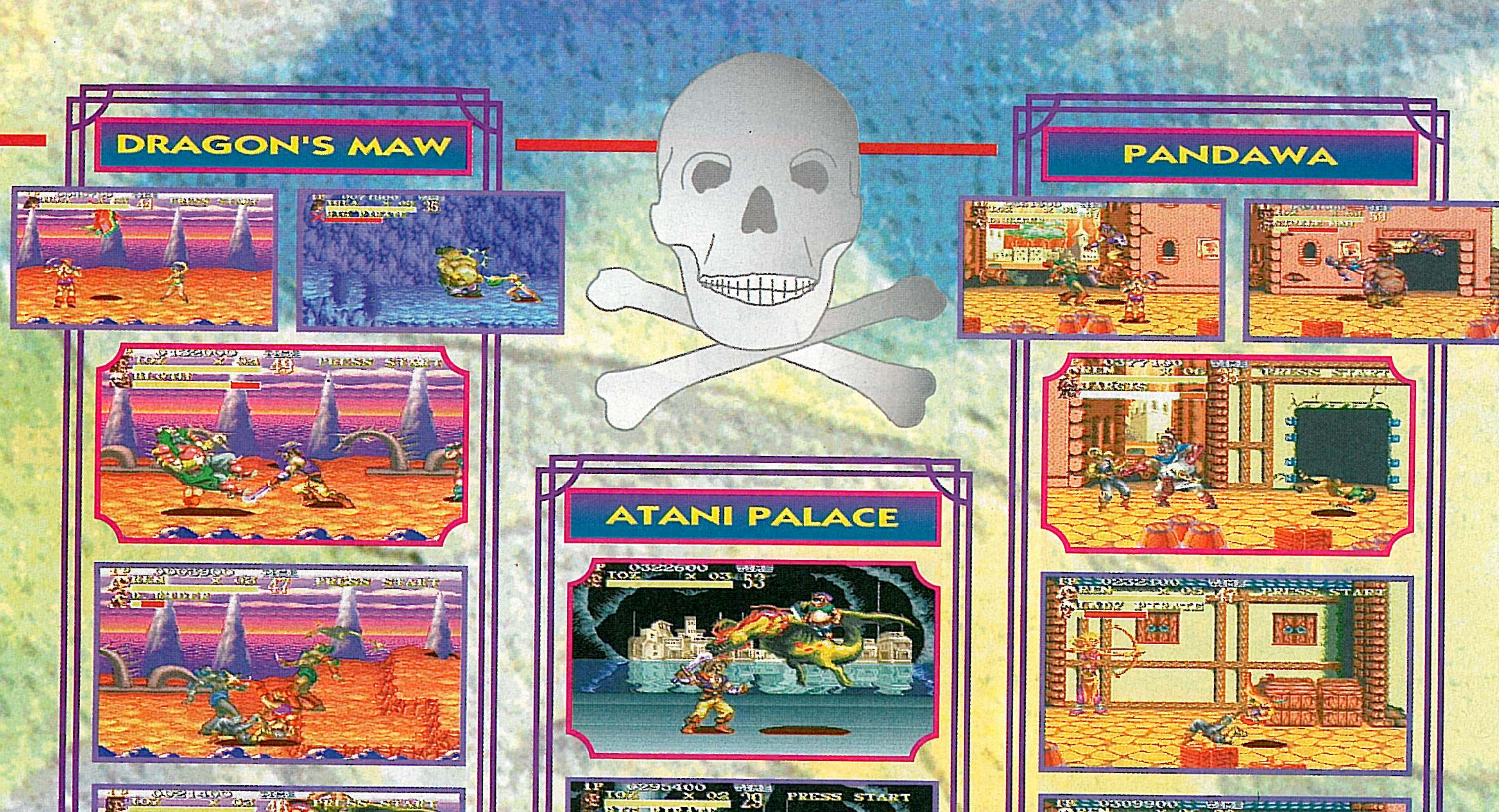
OSCURAS INTENCIONES





DRAGON'S MAW

PANDAWA



ATANI PALACE





que con la ayuda de un pirata (Ioz) y una valiente guerrera (Tula) hará todo lo posible por desbaratar los propósitos de Bloth, restaurando de esta forma la normalidad en el planeta. Para llevar a cabo esta misión, podréis elegir entre tres luchadores (en la opción de uno o dos jugadores simultáneos). El nivel de dificultad de sus ocho fases se irá incrementando con unos primeros encuentros que, en comparación con los acontecimientos sucedidos en otros niveles, serán un simple entrenamiento. Desde luego, la espada de Damocles penderá continuamente sobre vuestra cabeza. Atentos al final de fase de Mobo Island, donde os encontraréis con un *shoot'em up* muy peculiar.

THE PIRATES OF DARK WATER no tiene un nivel gráfico

REN





El heredero al trono de Octopon siempre ha sido un gran luchador. Es el que mejor combina fuerza y destreza en combate.

IOZ



En otros tiempos fue un temido pirata. La fuerza constituye su mejor baza para doblegar a los enemigos.

TULA

Aunque de apariencia frágil, es una experta luchadora. Es ágil y posee un buen manejo de la espada. Apoya a Ren a muerte.





BLOTH

No conoce la piedad. Su único propósito es el enriquecimiento, aunque para conseguirlo tenga que vender a su madre.









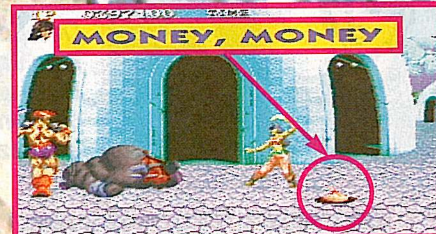


acorde con otras producciones para ***Super Nintendo***, aunque ha empleado profusamente la paleta cromática de esta consola. Unos sprites de mayor tamaño acompañados de una animación más fluida de los personajes hubieran dotado al juego de una mayor espectacularidad. Además, la aparición de los mismos enemigos hasta la saciedad y la automatización que se produce al repetir siempre los mismos golpes pueden llegar a ejercer un efecto soporífero en los jugadores. Desgraciadamente, este síntoma no decrecerá con las melodías que ambientan cada uno de los niveles que es necesario visitar. Este

ITEMS





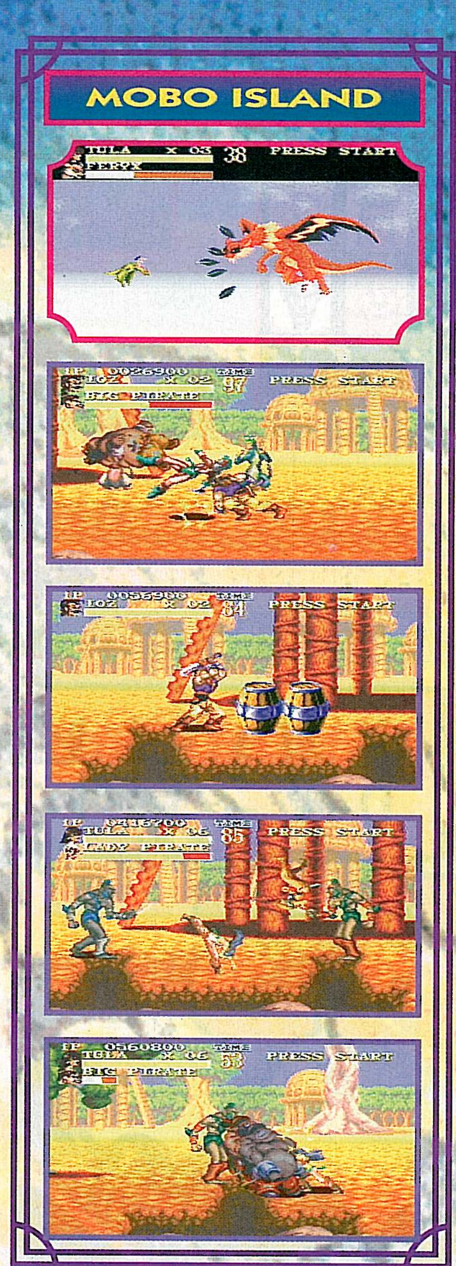






Se encuentran ocultos en piedras y pedestales que descubriréis durante el desarrollo de la aventura. Con ellos podréis restaurar vuestro nivel de energía, lograr una puntuación extra y obtener vidas.



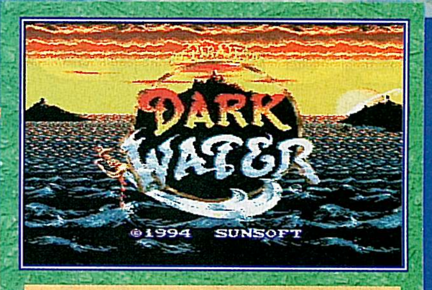


elemento constituye, probablemente, el único aliciente para proseguir la búsqueda de los impresionantes enemigos de final de fase.

En definitiva, **THE PIRATES OF DARK WATER** es un cartucho que se ha quedado a medio camino en su fulgurante carrera hacia el estrellato, tal y como sucedió previamente con la serie de dibujos animados creada por **Hanna-Barbera**.

R. DREAMER





SUNSOFT
(SUNSOFT)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 4
FASES: 5
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	83
MUSICA	87
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	79

- Los continues.
- La variedad de los jefes finales.
- El uso de la paleta cromática.
- Sprites de un tamaño diminuto.
- Resulta repetitivo.
- La tremenda dificultad de los últimos niveles.

TOTAL 80

Este juego aporta como principal novedad una perfecta síntesis entre distintos géneros. Pese a todo, la monotonía de su desarrollo y la dificultad de algunos niveles han impedido que este *shoot'em up* logre las metas perseguidas. Otra vez será.

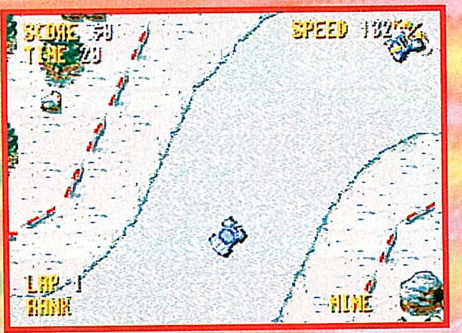






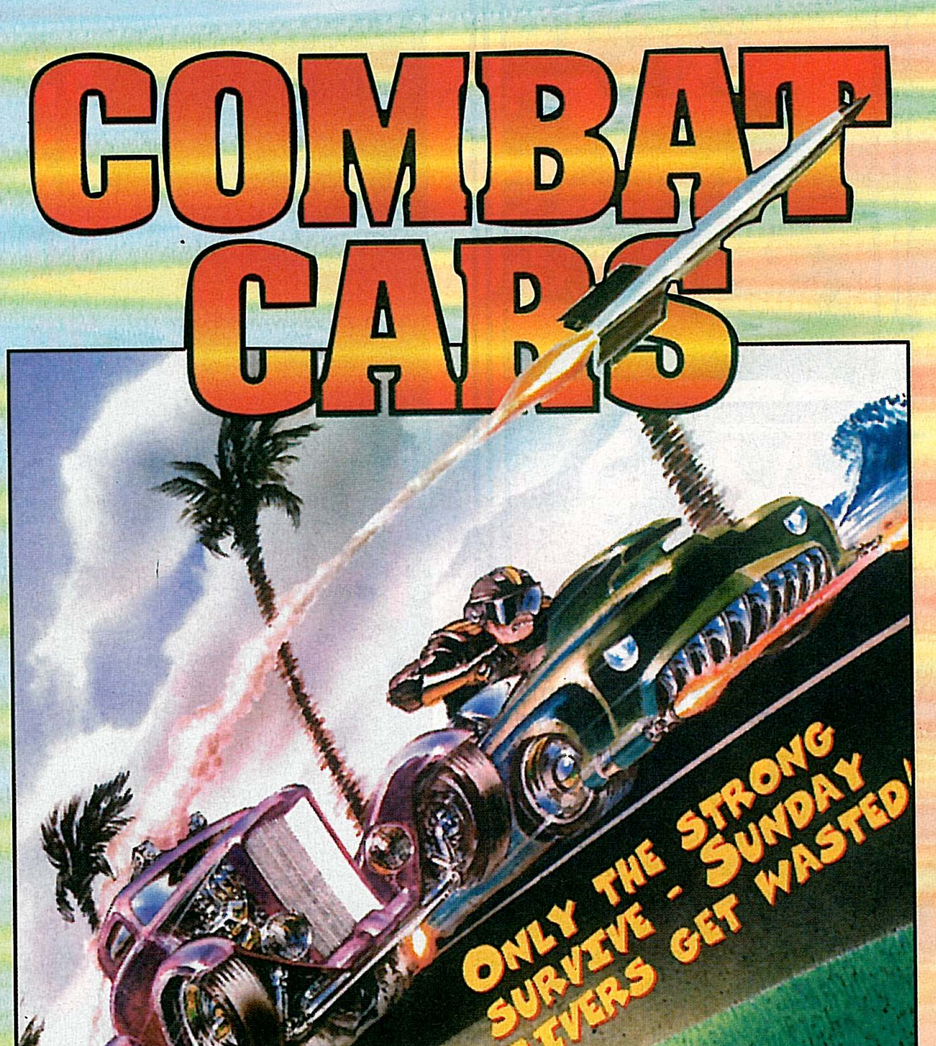






Cuando el mundo de los videojuegos parece moverse bajo el lema del más difícil todavía, la compañía Accolade ha decidido demostrarnos con COMBAT CARS que la sencillez puede ser la mejor aliada de la diversión.

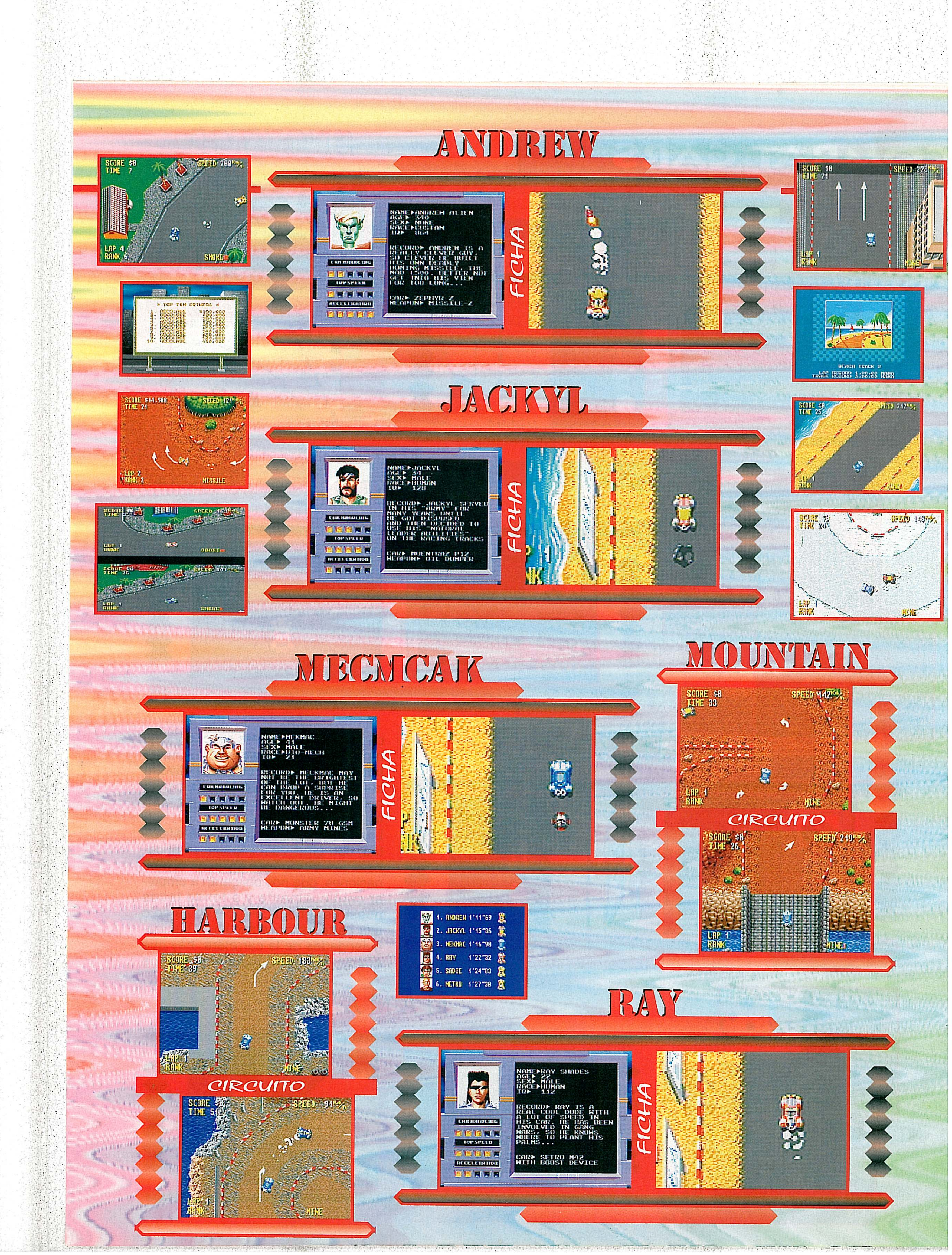
COMBAT CARS



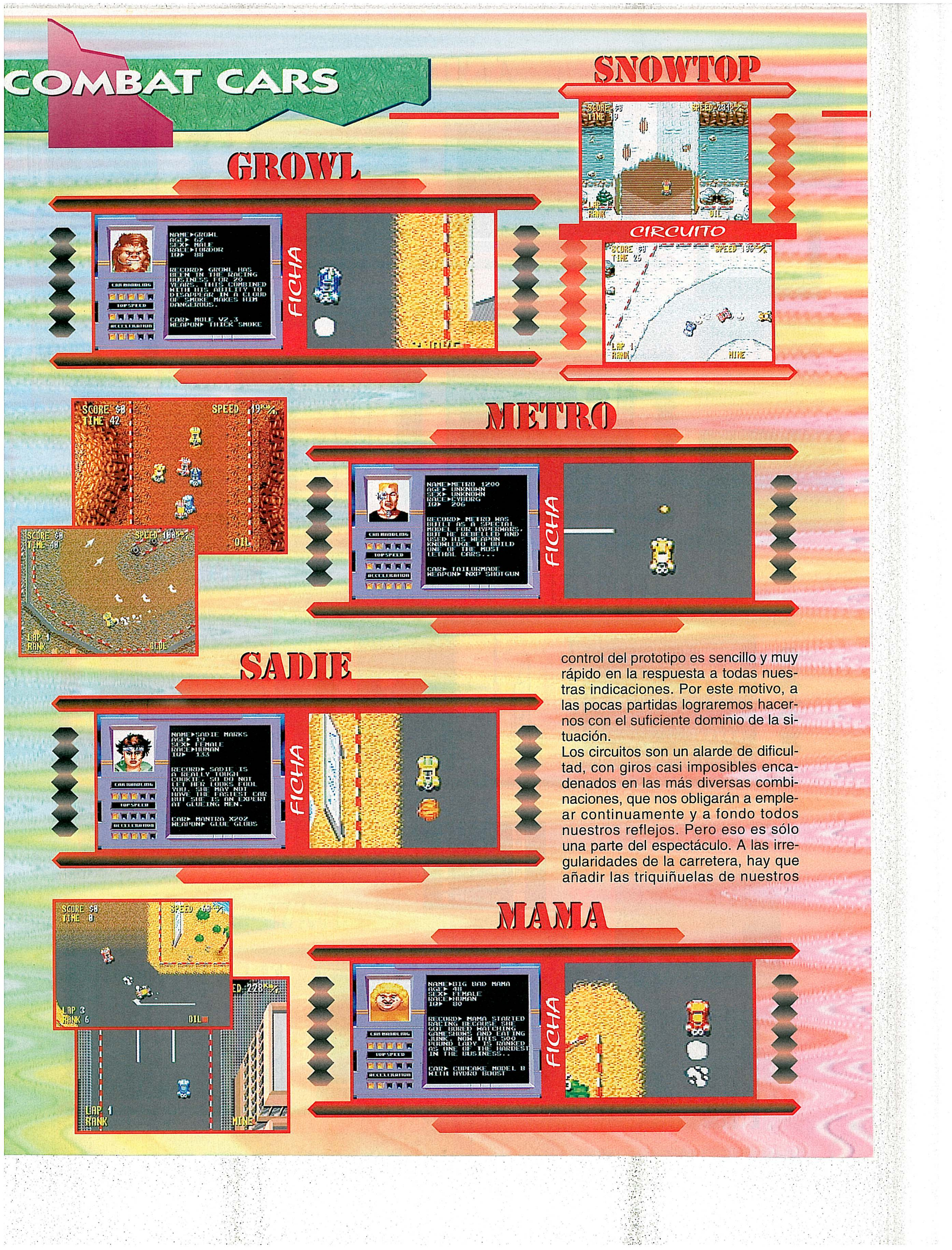
EL TRIUNFO DE LO SENCILLO

Tomando como modelo unos cuantos títulos ejemplares en calidad, claridad y jugabilidad, los programadores británicos han diseñado un impecable cartucho de carreras para los 16 bits de **Sega.** Con una perspectiva aérea y una mecánica de juego similar a la de MICROMACHINES de **Codemasters** o TRASH RALLY de **Alpha Densi (ADK), COMBAT CARS** nos ofrece la oportunidad de participar en una competición veloz, futurista, sin reglas y celebrada por dinero, donde sólo cuenta llegar entre los tres primeros clasificados. Todo un reto.

La prueba se disputa sobre tres superficies distintas (asfalto, tierra y nieve) y está dividida en 24 etapas muy variadas en su recorrido y complejidad. Con el dinero acumulado en cada carrera deberemos mejorar nuestro vehículo en cuatro de sus aspectos (neumáticos, motor, aceleración y armas disuasorias), teniendo siempre en cuenta nuestros puntos más débiles. En general, todos los coches están bastante compensados pero, para iniciarse en el juego, lo ideal es comenzar la aventura con un vehículo potente en aceleración y que sea bastante manejable (Andrew o Jackyl). El



ANDREW
NAME▶ANDREW ALIEN
AGE▶ 340
SEX▶ NONE
RACE▶CUSTAN
IQ▶ 864
RECORD▶ ANDREW IS A REALLY CLEVER GUY, SO CLEVER HE BUILT HIS OWN DEADLY HOMING MISSILE. THE HAD 1500. BETTER NOT GET INTO HIS VIEW FOR TOO LONG...
CAR▶ ZEPHYR Z
WEAPON▶ MISSILE-Z
FICHA
TOP TEN DRIVERS
JACKYL
NAME▶JACKYL
AGE▶ 54
SEX▶ MALE
RACE▶HUMAN
IQ▶ 128
RECORD▶ JACKYL SERVED IN HIS "ARMY" FOR MANY YEARS UNTIL HE GOT DISPOSED AND THEN DECIDED TO USE HIS "NATURAL LEADER ABILITIES" ON THE RACING TRACKS
CAR▶ MOENTRAZ P12
WEAPON▶ OIL DUMPER
FICHA
BEACH TRACK 2
MECMCAK
NAME▶MECKMAC
AGE▶ 41
SEX▶ MALE
RACE▶BIO-MECH
IQ▶ 21
RECORD▶ MECKMAC MAY NOT BE THE BRIGHTEST OF THE LOT, BUT HE CAN DROP A SUPRISE FOR YOU. HE IS AN EXCELLENT DRIVER, SO WATCH OUT. HE MIGHT BE DANGEROUS...
CAR▶ MONSTER 78 GSM
WEAPON▶ ARMY MINES
FICHA
MOUNTAIN
CIRCUITO
HARBOUR
CIRCUITO
1. ANDREW 1'11"69
2. JACKYL 1'15"86
3. MEKMAC 1'16"98
4. RAY 1'22"32
5. SADIE 1'24"83
6. METRO 1'27"38
RAY
NAME▶RAY SHADES
AGE▶ 22
SEX▶ MALE
RACE▶HUMAN
IQ▶ 112
RECORD▶ RAY IS A REAL COOL DUDE WITH A LOT OF SPEED IN HIS CAR. HE HAS BEEN INVOLVED IN GANG WARS, SO HE KNOWS WHERE TO PLANT HIS PALMS...
CAR▶ SETRO M42
WITH BOOST DEVICE
FICHA



control del prototipo es sencillo y muy rápido en la respuesta a todas nuestras indicaciones. Por este motivo, a las pocas partidas lograremos hacernos con el suficiente dominio de la situación.
Los circuitos son un alarde de dificultad, con giros casi imposibles encadenados en las más diversas combinaciones, que nos obligarán a emplear continuamente y a fondo todos nuestros reflejos. Pero eso es sólo una parte del espectáculo. A las irregularidades de la carretera, hay que añadir las triquiñuelas de nuestros

BEACH

CIRCUITO

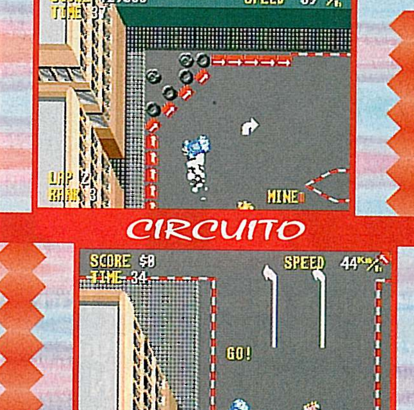




siete adversarios y la posibilidad de competir hasta dos jugadores simultáneos en un apasionante uno contra uno, o con el resto de participantes en una competición abierta. La opción de dos jugadores es tán rápida como la individual, pero la claridad se pierde con la pantalla partida, aunque sin causar grandes transtornos. Además de una jugabilidad envidiable, este cartucho puede presumir de unos excelentes gráficos, de un scroll suave y rápido, y de una de las bandas sonoras más marchosas y discotequeras de los últimos tiempos. En definitiva, **Accolade** ha acertado de pleno y, aunque a más de uno le resulte extraño, **COMBAT CARS** puede ser el único título que soporte el peso, jugabilidad y calidad de VIRTUA RACING (salvando las distancias). A sus 8 megas no se le pueden pedir más.

DE LUCAR

DOWNTOWN



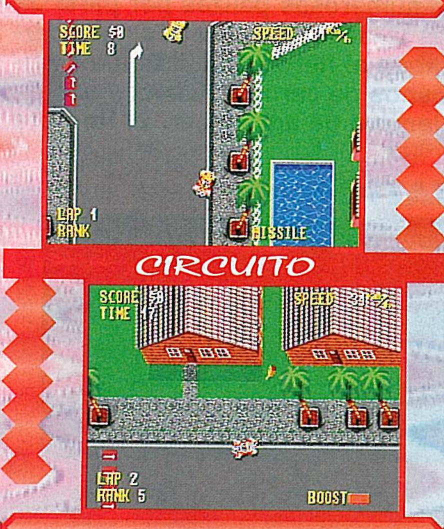
CIRCUITO

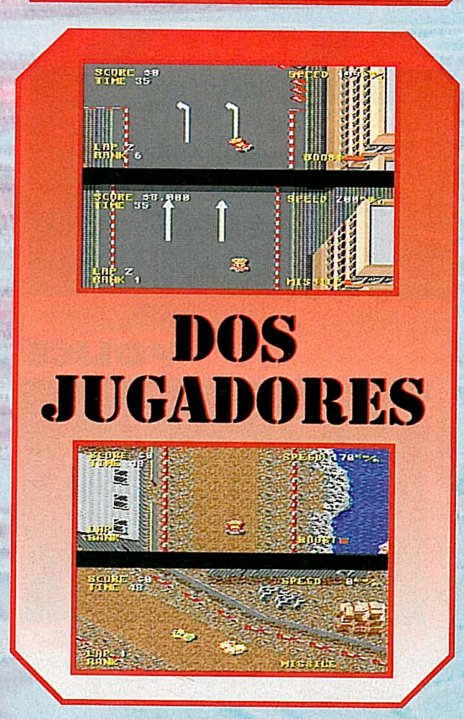




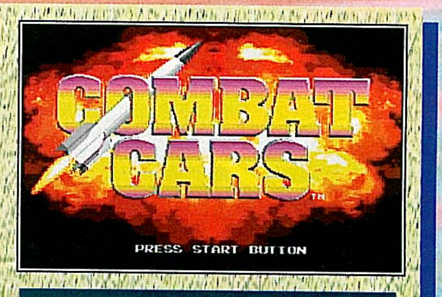
SUBURBIA

CIRCUITO





DOS JUGADORES



ACCOLADE
(ACCOLADE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 24
CONTINUACIONES: 0
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	77
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	92

- La gran variedad de circuitos.
- La calidad de gráficos, scroll y melodías.
- La sensación de velocidad.
- La posibilidad de mejorar el vehículo.
- La falta de continuaciones.
- La visión en dos jugadores.

TOTAL 89

La compañía **Accolade** se destapa con un divertido y emocionante juego de carreras. **COMBAT CARS** sobresale especialmente por su exquisitez gráfica, por su sensación de velocidad y por su marchosa selección de melodías discotequeras.

ENROLLATE

MAXIMUM CARNAGE



Los cómic de superhéroes alcanzaron un gran renombre hace algunos años, aunque actualmente han sido desbancados por la popularidad de los mangas japoneses. SPIDERMAN AND VENOM MAXIMUN CARNAGE es el primer cartucho que refleja con total fidelidad el espíritu de aquellos tebeos.





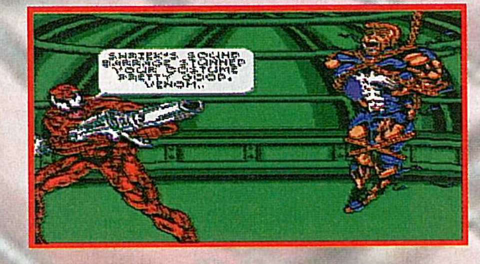
Particularmente, yo siempre he preferido las historietas de Mortadelo y Filemón o Superlópez a las inverosímiles aventuras de los grandes superhéroes norteamericanos. Sin embargo, debo reconocer que los tebeos de Marvel o de D.C. Cómic (las dos grandes editoriales del sector) cuando caían en mis manos eran leídos con suma avidez. De todo el elenco de celebridades, destacaba con luz propia Superman, aunque Spiderman también gozaba de enormes simpatías. Quizá que sus poderes no fueran tan potentes, o que recibiera numerosas palizas por parte de los villanos eran hechos que acercaban al héroe arácnido a los humanos de carne y hueso, y eso es siempre de agradecer. El Hombre



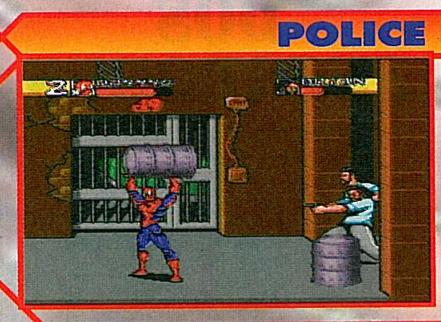
ROOFTOP II







POLICE STATION





THE DEEP

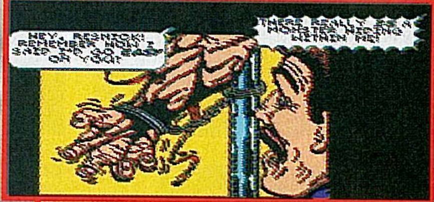


HALL

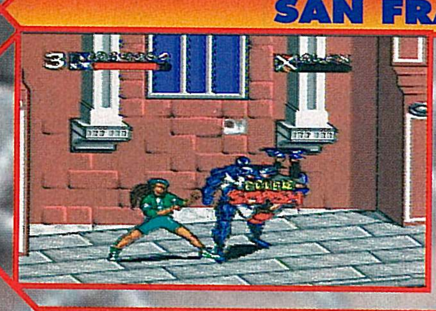


INTRO

















Araña es, sin duda, un superhéroe poco clásico, y tal vez en ese dato radica su enorme éxito de ventas. Su mejor arma, el lanza-telarañas, no es un producto de la mutación genética sufrida al quedar expuesto a la radiación, sino que es un invento humano totalmente ajeno a su extraña transformación. En resumen, de Spiderman me agrada su talante, su timidez y, especialmente, los problemas con su novia ya que son más profundos, traumáticos y reales que, por ejemplo, los conflictos sentimentales de Superman con Lois Lane.

Después de esta perorata sobre las virtudes del héroe arácnido, vamos a lo que realmente interesa, el juego. Bajo una atmósfera idéntica a

TIMES SQUARE



FANTASTIC 4 LAB









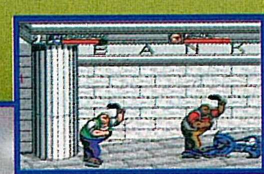


ENEMIGOS











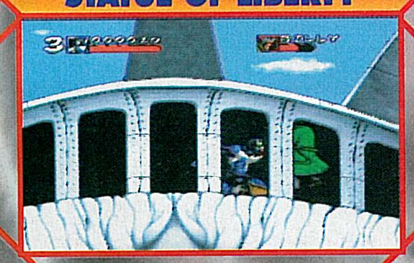
MANHATTAN STREETS




PROSPECT PARK II




STATUE OF LIBERTY



los célebres cómic de Marvel, el grupo de programación Spidey Team de Software Creations, comandados por Paul Murray, ha creado un *beat'em up* de scroll clásico, cuya principal virtud es la posibilidad de elegir, según las fases, entre dos personajes como protagonistas: Spiderman y Venom que lucharán sin tregua contra Carnage, el villano del cartucho.
Este juego sobresale por sus fases, bonitas de aspecto pero carentes de exquisiteces técnicas como un simple scroll parallax o animaciones de escenarios. Además, la mayoría son bastante breves, defecto que se atempera por la elevada cifra de niveles. El con-

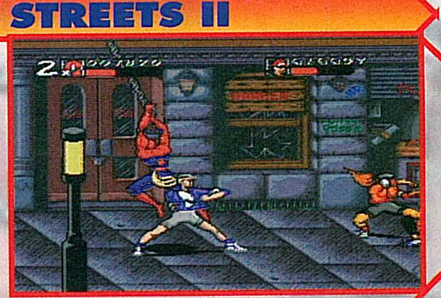
FANTASTIC 4 HQ

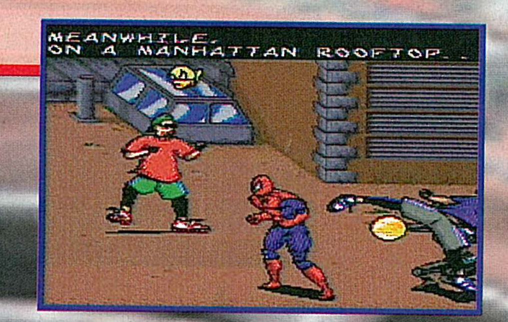


PROSPECT PARK I




NEW YORK STREETS II





CENTRAL PARK



MANHATTAN ROOFTOP







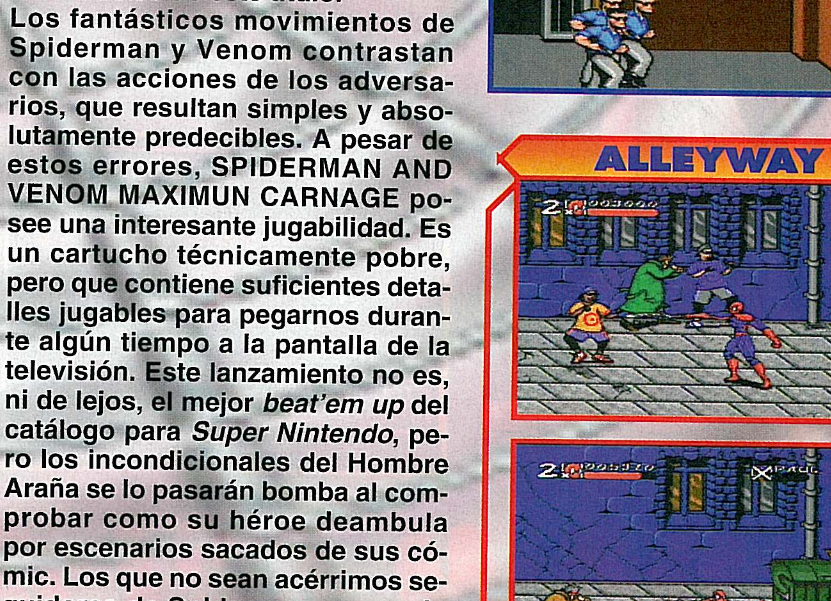


siderable número de enemigos, las acertadas animaciones del sprite protagonista, especialmente al trepar por las paredes o al dar golpes aéreos, y la ausencia total de ralentizaciones constituyen los detalles más loables de este título.

Los fantásticos movimientos de Spiderman y Venom contrastan con las acciones de los adversarios, que resultan simples y absolutamente predecibles. A pesar de estos errores, SPIDERMAN AND VENOM MAXIMUN CARNAGE posee una interesante jugabilidad. Es un cartucho técnicamente pobre, pero que contiene suficientes detalles jugables para pegarnos durante algún tiempo a la pantalla de la televisión. Este lanzamiento no es, ni de lejos, el mejor *beat'em up* del catálogo para *Super Nintendo*, pero los incondicionales del Hombre Araña se lo pasarán bomba al comprobar como su héroe deambula por escenarios sacados de sus cómic. Los que no sean acérrimos seguidores de Spiderman, que se lo piensen dos veces.

THE SCOPE

ALLEYWAY





SOFTWARE CREATIONS
(SPIDEY TEAM)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 15
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	76
MUSICA	80
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	84

- Las tiras de cómic entre las fases.
- Los muchos personajes de **Marvel** que aparecen.
- Numerosos enemigos en la pantalla.
- Buen efecto 3D.
- A la larga, termina cansando.
- Gráficamente este juego resulta arcaico.

TOTAL 80

Este nuevo cartucho es un ejemplo más de cómo no se debe desperdiciar una buena licencia. No basta con disponer de un protagonista carismático, el resto del juego debe estar también a su altura.



SHINING FORCE II

Después de largos años de espera, por fin Sega lanza el primer juego de rol para Mega Drive. SHINING FORCE II es el título inicial de una larga lista de sorpresas, en forma de RPG, que con total seguridad causarán asombro. Sus increíbles escenas de lucha provocarán el delirio colectivo en los amantes del género.

Una tormentosa noche se cernía sobre el reino y el clima invitaba a una jornada melancólica y gris. Un ladronzuelo, llamado Jippo, había decidido robar el tesoro oculto de la ancestral capilla de la ciudad de Gran Seal. Sin embargo, este pobre bándido ignoraba que cualquier intento de apertura del cofre supondría una terrible maldición para el rey y sus súbditos. Ante estas graves circunstancias deberás, espada en mano, resolver una difícil situación y restablecer el orden. De ilusos está el mundo lleno. **SHINING FORCE II**, cuyo nombre original era SHINING ROUGE, constituye el tercer capítulo de esta saga, tras SHINING AND DARKNESS y SHINING FORCE, que fueron creados

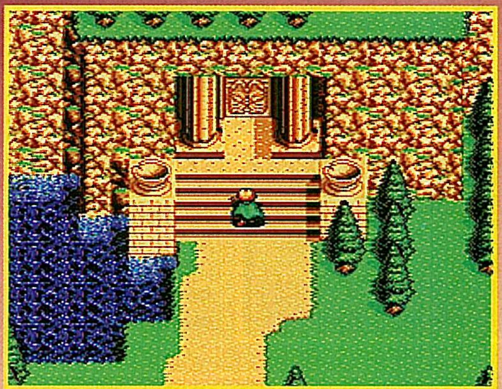
TIEMPOS DE MAGIA



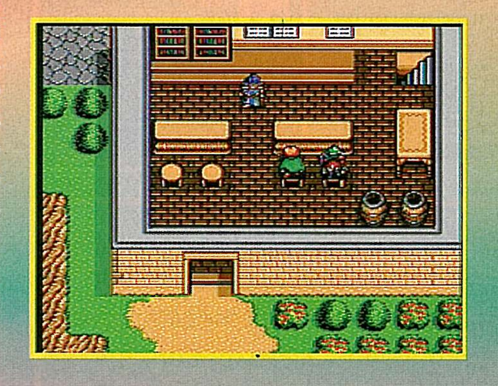












por **Climax**. Esta compañía japonesa, experta en juegos de rol, también es la responsable de los famosos DRAGON QUEST, que han supuesto todo un fenómeno social en la cuna de los videojuegos. Toda una garantía de éxito y diversión.

SHINING FORCE II es obra de **Sonic**, un grupo prácticamente desconocido que, pese a la afinidad de nombre, no tiene ninguna relación ni parentesco con la popular mascota de **Sega**. Este nuevo lanzamiento no retoma el argumento de las anteriores entregas, ya que su única similitud se reduce al sistema de combates. Este sistema está inspirado en los juegos de rol de tablero (HERO QUEST o SPACE HULK), donde el único objetivo es ir superando una serie de fases en forma de conflictos bélicos. Los dos bandos contendientes deberán

TUS COMPAÑEROS DE FATIGAS



JIPPO: ***Es el que empezó todo el jaleo, pero en el fondo es un buen tipo.***



TU: ***Eres el protagonista de esta historia. Todos dependen de tu vida.***



HUEY: ***Centauro guerrero, un chaval adorable.***



SARAH: ***Sacerdotisa, débil pero muy útil.***



JAJA: ***Tiene muy mal genio y es un poco salvaje.***

SHINING FORCE II

PERSONAJES



LEMON: Es el lugarteniente del malvado rey Galam. El talento no es una de sus principales virtudes.



PETER, EL AVE FENIX: Curiosa adaptación japonesa del mito. La bufanda hace juego con su rostro.



PRINCESA: Su hermosura no ha pasado desapercibida para ninguno de sus súbditos. Todo un ídolo.

El elenco de personajes de este cartucho es de lo más variado. Buenos y malos se mezclan con total alevosía. No os confiéis.



REY GALAM: En este caso, se cumple a la perfección aquel dicho de que la cara es el espejo del alma.



EL REY DE GRAN SEAL: Pese a ser un bonachón, también tiene secretos que ocultar.

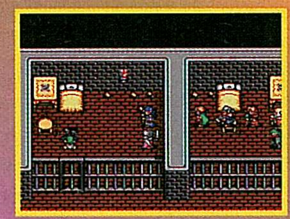


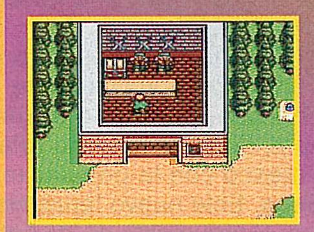
SIR ASTRAL: Es el principal consejero del monarca y, además, tiene funciones de profesor y mago.



TENDERO: Aunque todos parecen iguales, no todos venden lo mismo. Atentos a las compras.

















ENEMIGOS



BLOB: Especie de masa viscosa que al menor descuido se abalanzará sobre ti. Un tío de lo más pesado.



BRUJA: Mucho menos inocente que la bruja Piruja, lanza conjuros que te dejarán blanco de terror.



GISMO: Definir a este personaje constituye toda una proeza. Su rareza sólo es equiparable a su falta de ingenio.



GOBLIN: Es uno de los enemigos más peligrosos del juego. No huye jamás y no parará hasta acabar con todos.

Estos son algunos de los enemigos que te vas a encontrar en el camino. Tened cuidado porque las apariencias engañan.



MAGO: Vamos, no creo que a estas alturas os tenga que contar lo que es un mago, ¿verdad?



MURCIELAGO: Resulta muy peligroso, ya que te dormirá para que los demás rivales culminen la faena.



RATA: Ni en la peor de tus pesadillas imaginaste un bicho tan gigantesco y asqueroso.



SACERDOTE: Este particular clérigo no dudará ni un solo instante en rezar por tu muerte. Un bello gesto.






El género del rol ha llegado por fin a los 16 bits de Sega.





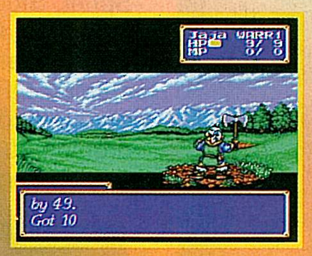
atacar por turnos a los adversarios, aunque desgraciadamente el enemigo siempre tendrá ventaja sobre nuestras tropas. En cada ronda, elegiremos las acciones a realizar con cada personaje. De este modo, podemos seleccionar los movimientos, utilizar ciertos objetos, definir nuestra estrategia ofensiva o emplear las magias más interesantes en función del desarrollo de la aventura.

Los gráficos cumplen perfectamente con su cometido, aunque no alcanzan la calidad esperada. Pese a todo, resultan agradables a la vista. Además, las animaciones de las batallas son realmente espectaculares, sobre todo en los últimos niveles.

Los diálogos no constituyen una parte destacada de **SHINING FORCE II**, pero ayudan a introducirte completamente en la acción. El sonido es el más apropiado para las características de este género, y las melodías son excelentes, aunque acaban resultando demasiado repetitivas. También, este título llega a parecer monótono tras la celebración de algunas partidas, debido especialmente a la numantina resistencia ofrecida por determinados enemigos.

Sin lugar a dudas, es un buen debut de **Sega** en el campo de los RPG, aunque una mayor variedad en las acciones hubiera redondeado aún más este nuevo lanzamiento.

THE PUNISHER









SEGA
(SONIC)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 24
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	74
MUSICA	86
SONIDO FX	63
JUGABILIDAD	89

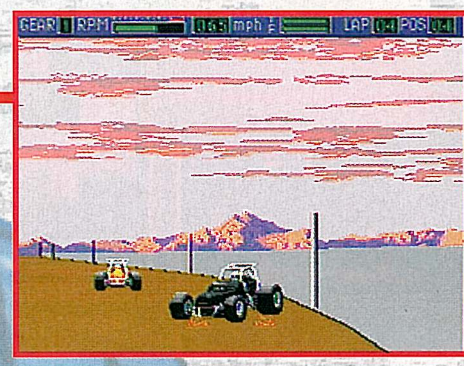
- Es el primer juego de rol que cruza nuestras fronteras.
- Las impresionantes escenas de lucha.
- La música ayuda a crear una atmósfera misteriosa.
- Demasiado repetitivo.
- Las músicas son semejantes.
- Es muy difícil.

TOTAL 82

SHINING FORCE II constituye un buen comienzo para los juegos de rol en ***Mega Drive***. Pese a su escasa variedad, estamos ante un gran lanzamiento. Especialmente recomendado para los amantes del género y para los aficionados a lo imposible.



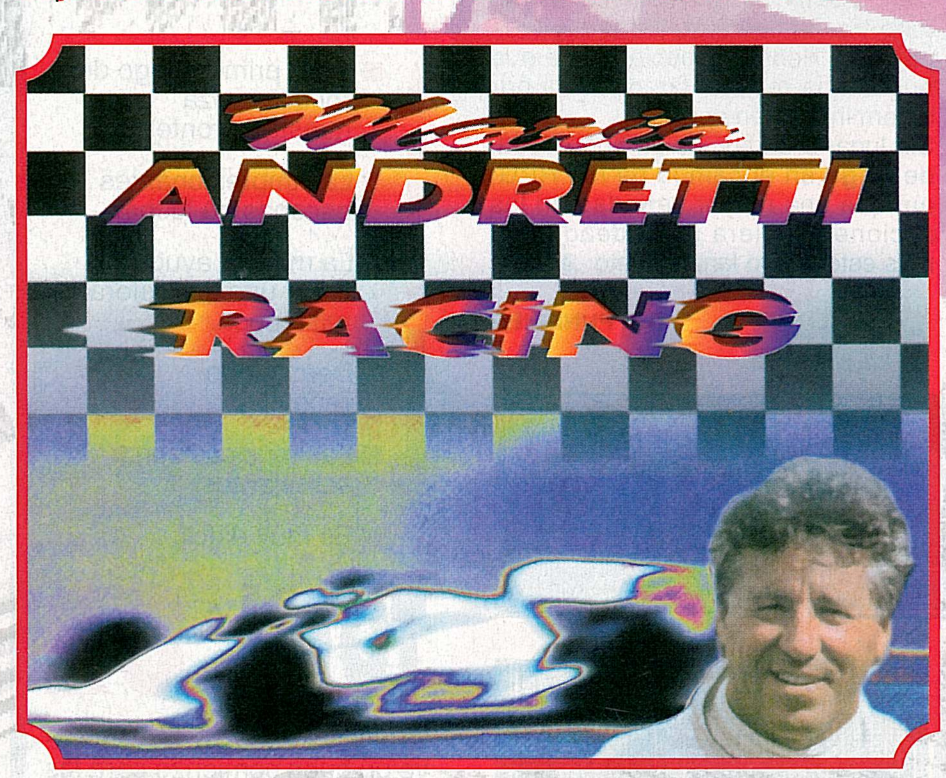




EL OTRO MARIO



Empezó a correr con tan sólo 13 años, cuando apenas se conocía el asfalto y los coches se arrancaban a golpe de manivela. Ha pasado mucho tiempo desde entonces, pero Mario Andretti sigue al pie del cañón escribiendo una de las trayectorias más brillantes de la historia automovilística.

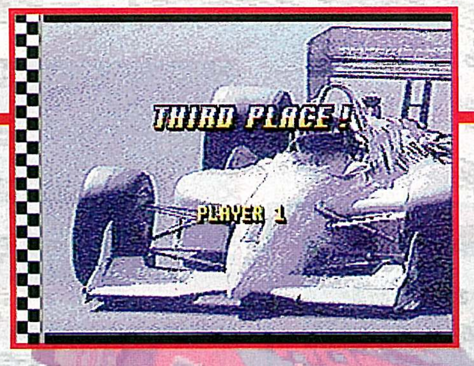


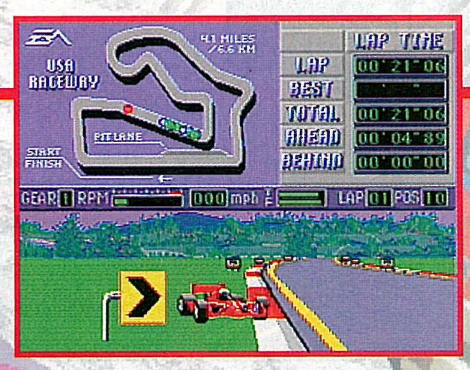
Después de una brillante andadura, el bravo campeón ha decidido colgar definitivamente el mono de carreras. Sin embargo, su apellido seguirá resonando en los circuitios porque ha entregado el relevo a su hijo Michael. Pero este alejamiento de las pistas del varias veces ganador de las 500 millas de Indianápolis, del prestigioso Premio de Daytona, de tres entorchados mundiales de Fórmula Indy y un Grand Prix será tan sólo un breve paréntesis para los usuarios de ***Mega Drive***. La compañía ***Electronic Arts*** ha creado un programa de carreras con 15 trazados y 3 modalidades en las que el piloto norteamericano cosechó la mayor parte de sus triunfos: Sprint, Stock e Indy. La mecánica de juego de **MARIO ANDRETTI RACING** guarda cierta similitud con el clásico OFF ROAD, ya que es una competición motorizada donde tendremos que ir mejorando ciertos elementos técnicos del vehículo gracias

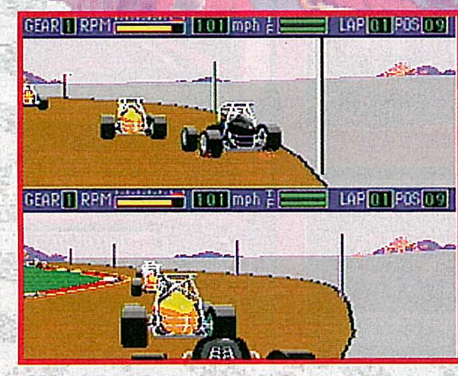






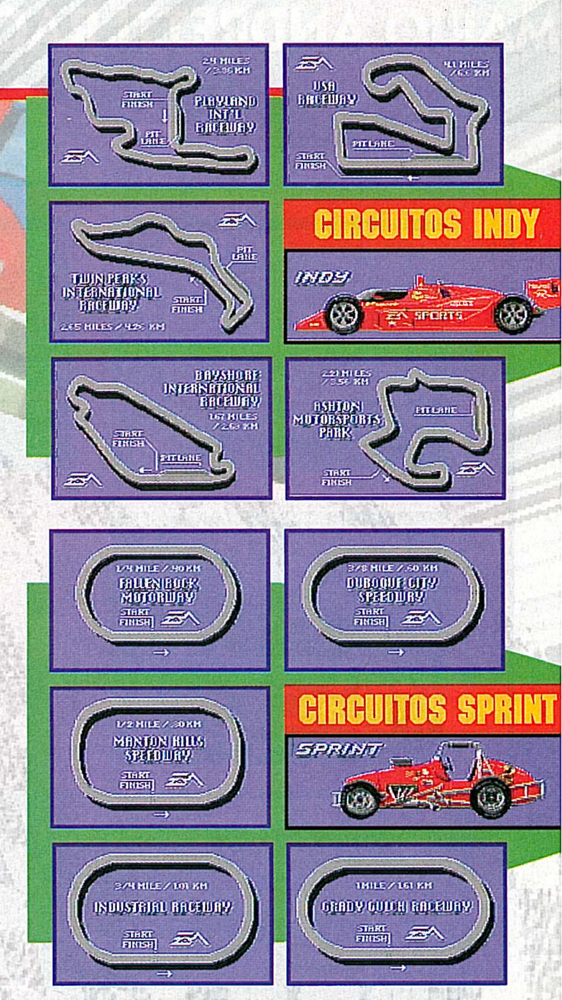


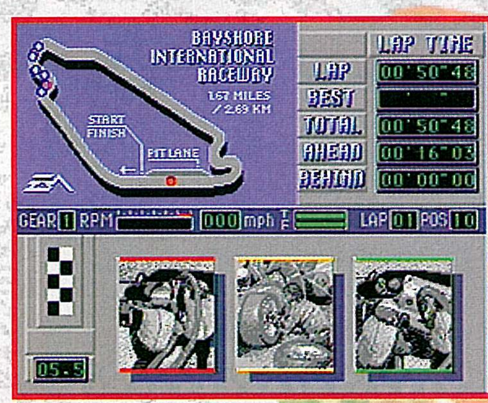




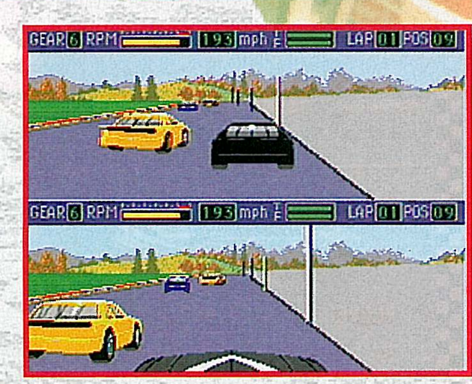
a los premios obtenidos en virtud de nuestra clasificación. Estos aspectos se reducen sólo a cuatro posibles variaciones (motor, boxes, neumáticos y frenos). No obstante, sus cinco niveles diferentes de calidad y sus múltiples combinaciones, constituyen la base estratégica y el componente clave para obtener una ventaja primordial en la disputa de los Grandes Premios. Todas nuestras posibilidades de triunfo pasan por esta opción puesto que los pilotos contrarios, además de contar con prototipos más veloces y no cometer apenas errores, son unos auténticos peligors del asfalto que no dudarán en golpear a tu vehículo constantemente para conseguir la meta añorada.

Una peculiaridad importante y novedosa es el modo torneo para dos jugadores simultáneos, un extraño versus multitudinario a pantalla partida donde también participan nuestros rivales y que dispone de la ayuda de passwords. Otra faceta que añade algunas gotas de interés a cada prueba es el paso obligatorio por boxes para

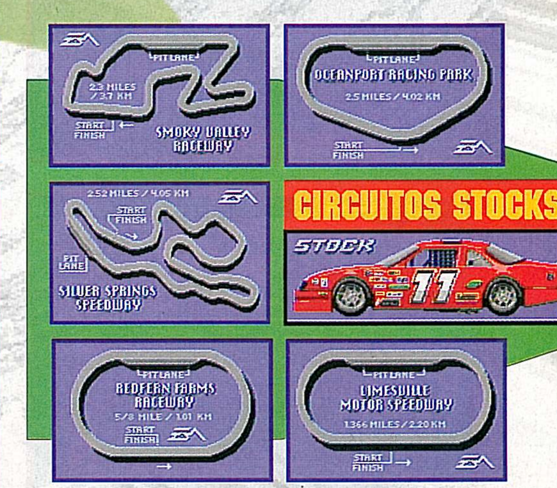


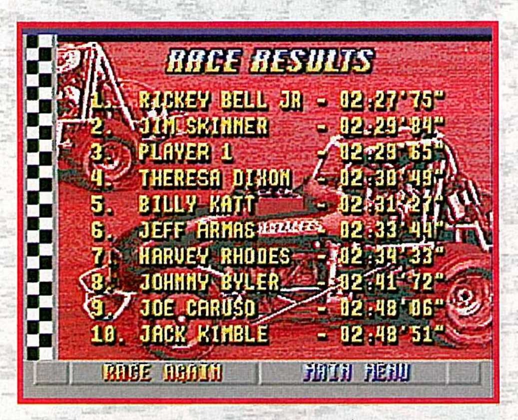


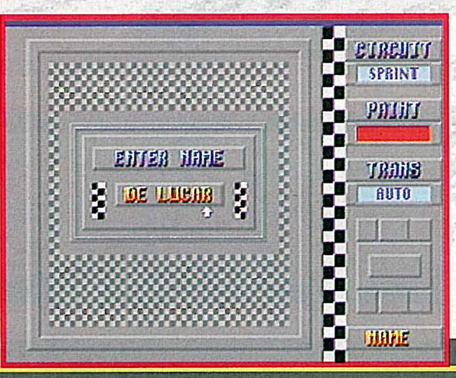




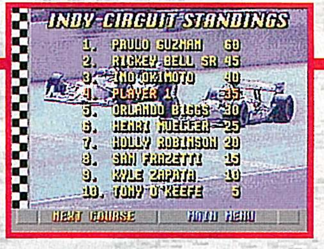




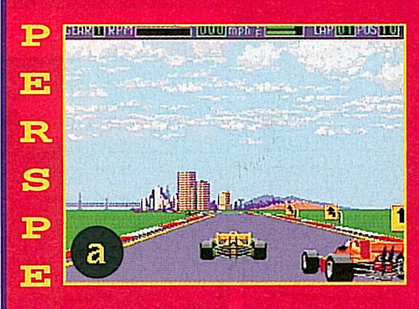




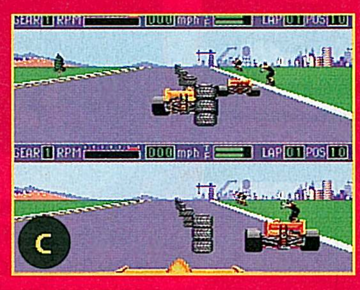
MARIO ANDRETTI RACING

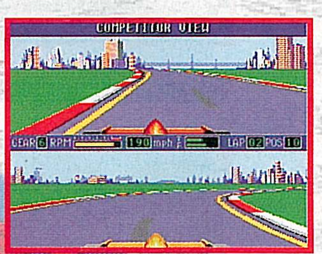


PERSPECTIVAS





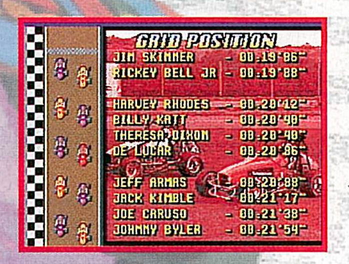


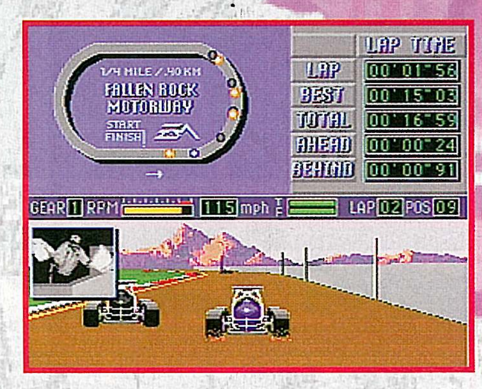




a - TODA PANTALLA
b - COMPETIDOR
c - INTERIOR
d - MARCADOR
e - POSTERIOR



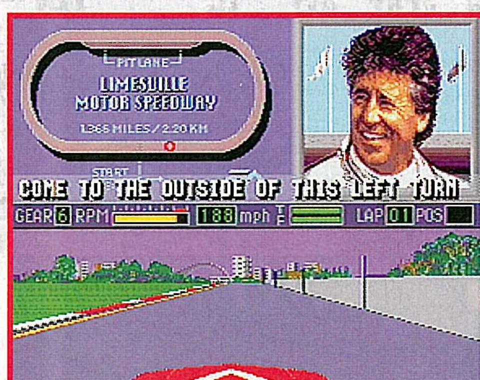


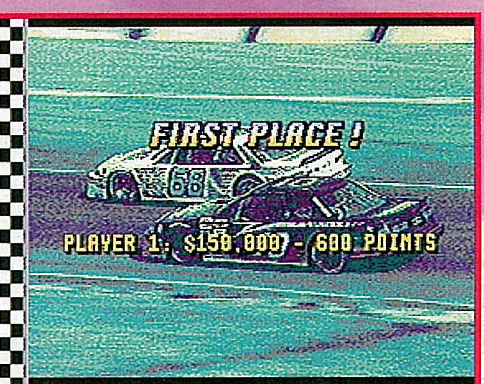


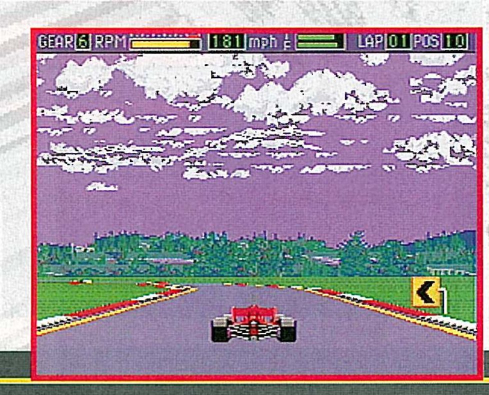
repostar gasolina, cambiar neumáticos o reparar los frenos. En muchas ocasiones, sobre todo en las carreras más reñidas, esta circunstancia puede suponer una diferencia de varios puestos a favor o, en el caso de que arriesguemos y no paremos, pasar a ocupar el farolillo rojo. Son los riesgos que debéis asumir para lograr una trascendental victoria. Las escasas opciones son insuficientes para mejorar el tono general de este cartucho con poca garra y sin muchas complicaciones gráficas.

En **MARIO ANDRETTI RACING** sobresalen los coches, las digitalizaciones de imágenes y las diferentes perspectivas desde las que podemos competir, aunque tampoco logran transmitir el realismo ni la sensación de velocidad necesarios para alcan-







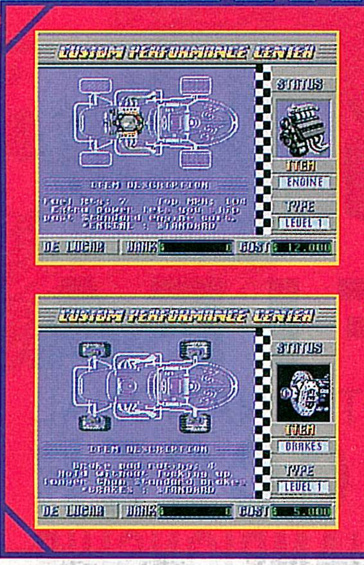








TALLERES



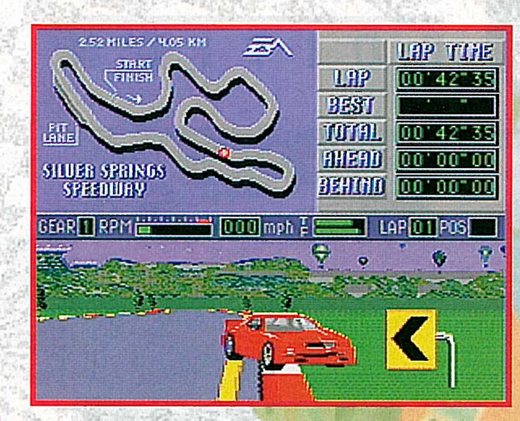
Con el dinero que ganemos en cada carrera podremos ir introduciendo algunas mejoras técnicas en nuestro vehículo. Las modificaciones se centran básicamente en estos aspectos: motor, neumáticos, frenos y reducción de tiempo de parada en boxes (sólo en las modalidades Indy y Stock). Sin ellas, nuestras posibilidades de ganar pruebas son casi nulas.





ELECTRONIC ARTS
STORMFRONT STUDIOS
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 15
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	78
MUSICA	80
SONIDO FX	58
JUGABILIDAD	73



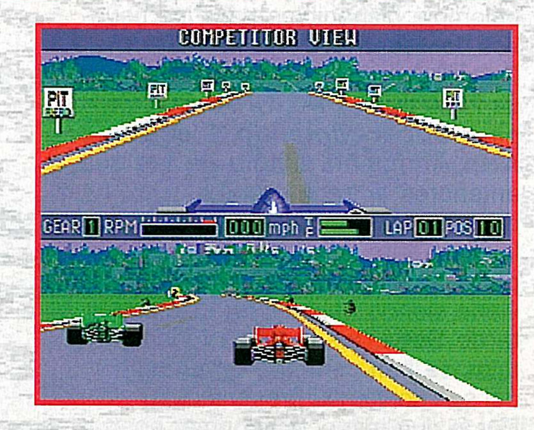


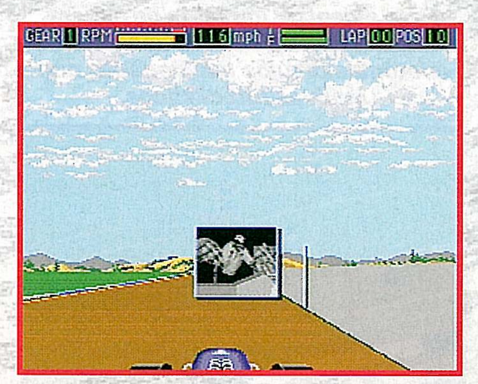


zar el entretenimiento en algunos circuitos especialmente monótonos. Los sonidos y voces son de escasa calidad. El motor, los choques y los derrapes parecen sacados del baúl de los recuerdos. En cuanto a la jugabilidad, los forofos del género encontrarán atractivas las modalidades Indy y Stock, los circuitos más virados, la posibilidad de modelar el coche y la opción de dos jugadores simultáneos. VIRTUA RACING será una losa demasiado fuerte para los próximos simuladores automovilísticos.

DE LUCAR

- La opción de dos jugadores simultáneos.
- La posibilidad de crear y mejorar nuestro vehículo.
- Las diferentes perspectivas.
- Los gráficos.
- Algunos circuitos producen sopor.
- El sonido y las digitalizaciones.



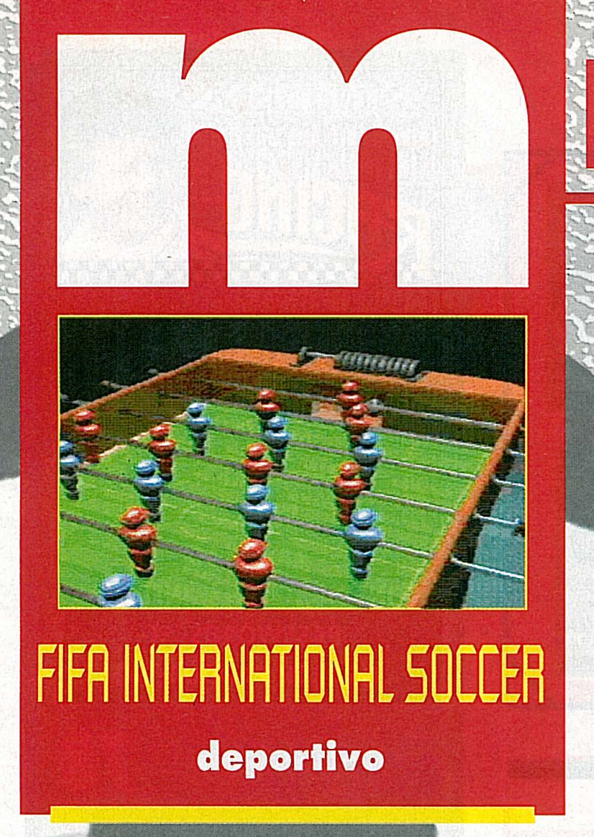


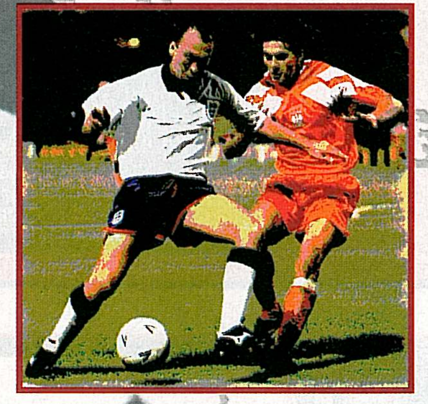
TOTAL 72

La compañía norteamericana **Electronic Arts**, que suele dar una de cal y otra de arena en todas sus producciones, vuelve a cometer viejos errores con un juego carente de garra y con pocas innovaciones. Recomendado sólo para incondicionales del género.

MEGA CD

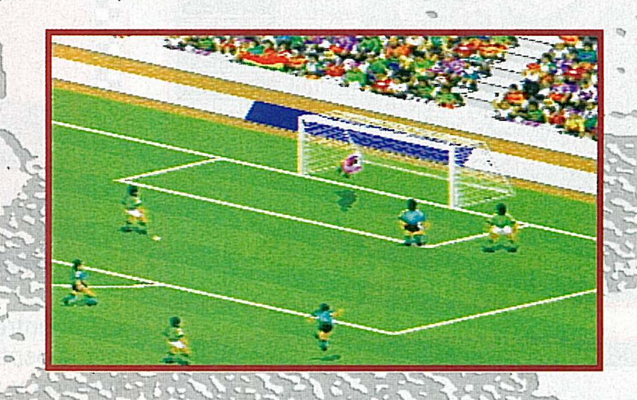
PELIGRO E



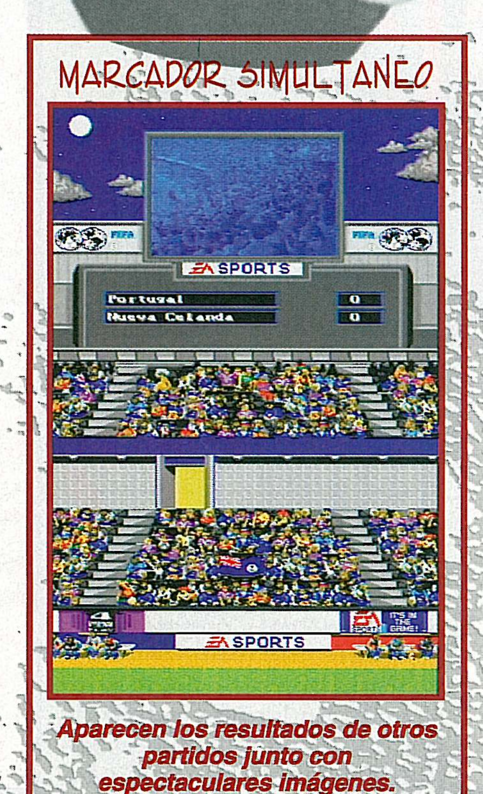


FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

Uno de los cartuchos triunfadores de la temporada para los 16 bits, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, llega al Mega CD de Sega con una nueva versión en la que se introducen grandes novedades para los aficionados al deporte rey.



MARCADOR SIMULTANEO



Aparecen los resultados de otros partidos junto con espectaculares imágenes.

58 EQUIPOS

Para amenizar los ratos de espera mientras carga el CD, aparecen diferentes dibujos relacionados con motivos futbolísticos.



Sin ninguna duda, los dos simuladores futbolísticos que más sensación han causado durante este último año han sido SENSIBLE SOCCER Y **FIFA INTERNATIONAL SOCCER**. El éxito logrado por ambos títulos no es el único paralelismo que podemos encontrar entre ellos, ya que curiosamente estamos hablando de los dos primeros y únicos programas de balompié disponibles para los usuarios del ***Mega CD***.

Cuando aún está reciente la versión de FIFA INTERNATIONAL SOCCER para ***Super Nintendo***, **Electronic Arts**, compañía autora de las dos anteriores entregas en cartucho, ha decidido comercializar su segundo lanzamiento en este soporte, después de NHL HOCKEY'94. Como viene siendo habitual en este soporte de **Sega**, las mejoras fundamentales se han centrado en el aspecto del sonido y en la presentación.

Por lo que respecta al primer aparta-

N EL AREA



do, se ha pretendido reflejar con total fidelidad el ambiente que se vive en las gradas de un estadio. El resultado ha sido magnífico. Los gritos y cánticos de los aficionados no son tan realistas como en el ***CD*** de SENSIBLE SOCCER, pero si están mejor sincronizados con respecto a las acciones que se desarrollan sobre el terreno de juego.

En cuanto a la intro, hay que señalar que, siguiendo la línea de su otro título para ***Mega CD***, **Electronic Arts** nos deleita con un impresionante vídeo animado de dos minutos y veinte segundos de duración. Las imágenes pertenecen a enfrentamientos mundialistas. En estas escenas, acompañadas de un ingenioso montaje musical, se pueden contemplar a extraordinarias estrellas del firmamento futbolístico internacional, como el guardameta colombiano René Higuita (una de las grandes figuras en Italia 90). Otro aspecto destacable es la introducción de 15 selecciones más

ELIMINATORIA



Se disputa el play off sin necesidad de liguilla anterior.

TORNEO



Antes de llegar a los play offs hay que superar una liguilla previa.

LIGA



Consiste en la disputa de una liga entre ocho selecciones.

INTRO

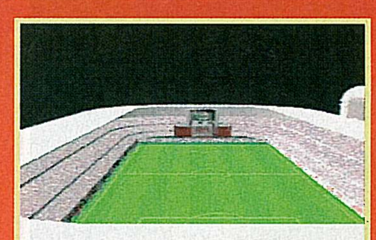


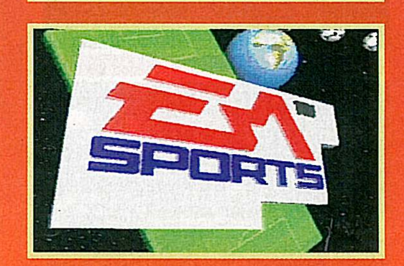














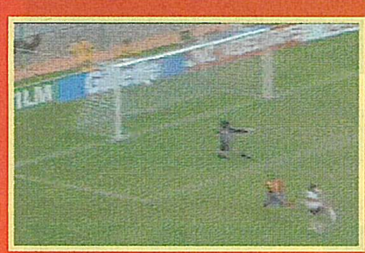














4 JUGADORES



Para que cuatro jugadores participen a la vez es necesario el 4 Way Play.

JUGADORES



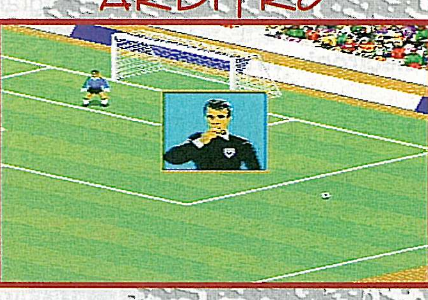
Sus nombres no son reales y no pueden editarse.

OPCIONES





ARBITRO

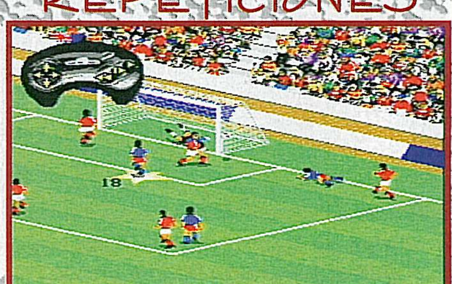


que en las versiones de cartucho. De este modo, podemos elegir entre un total de 58 escuadras. También es necesario mencionar la colaboración ofrecida en este producto por una popular firma de ropa y material deportivo, que aprovecha un videomarcador para promocionar unas nuevas botas de fútbol, con los mismos anuncios que aparecen continuamente en la televisión. La finalidad de estos paneles electrónicos es proporcionar rápidamente los resultados de otros partidos. Este elemento constituye otra novedad. La aparición de los árbitros en el instante de sancionar los fueras de juego y las penalizaciones reglamentarias representa una innovación a medias, ya que están incluidos en la entrega para los 16 bits de **Nintendo.** El conjunto de modificaciones resulta muy atractivo a primera vista. Sin embargo, el error de los programadores se observa cuando los jugadores pisan el césped para empezar un partido, puesto que las reducidas dimensiones del terreno disminuyen la fluidez en los desplazamientos largos

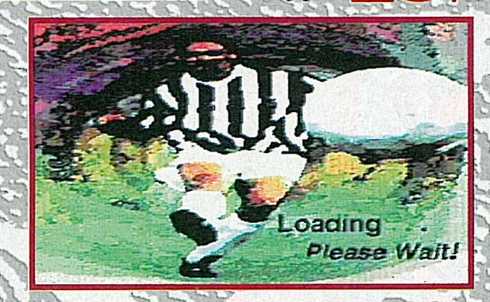
ESTADISTICAS



REPETICIONES



ESPERA



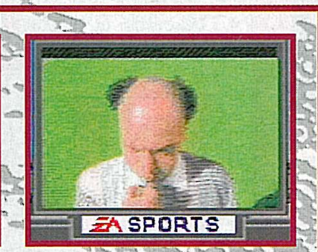


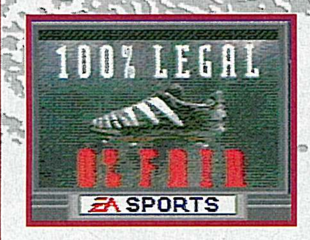
ADIDAS

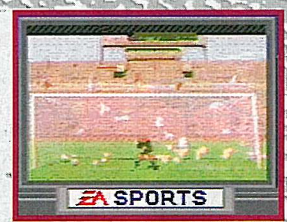


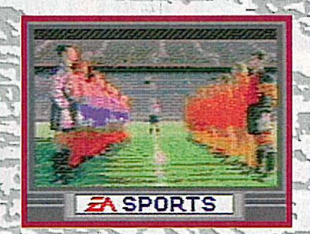
La colaboración de Adidas se pone de manifiesto en los anuncios de sus nuevas botas Predator.











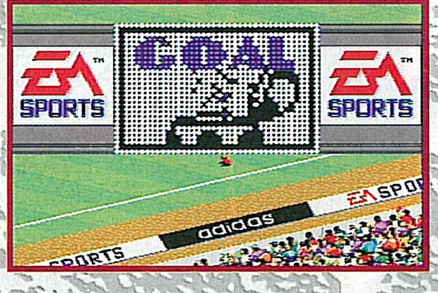
GRABAR PARTIDA



NIVEL DE EQUIPOS



GOL



del balón. Este hecho y un *saltarín* scroll reducen considerablemente la jugabilidad original de este título. No obstante, se mantiene la espectacularidad de las acciones, tanto en los inverosímiles remates como en las impresionantes y logradas estiradas de los porteros. Por tanto, se conservan las características que llevaron a la fama a **FIFA INTERNATIONAL SOCCER**. Parece increíble que los programadores no incluyan mejoras que aparecieron para los 16 bits de **Nintendo** como la barra de energía, y que sigan empecinados en eludir las tandas de penaltis en los partidos terminados en empate. Así, es necesario un tiempo suplementario en estos casos que concluye cuando uno de los contendientes logra un gol. El resultado final se encuentra por debajo de la entrega para ***Mega Drive***, aunque el anuncio de ocho modalidades secretas de juego suponen un aliciente añadido para este nuevo lanzamiento.

JAVIER ITURRIOZ

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

© 1994 Electronic Arts
Licensed by
Sega Enterprises, Ltd.

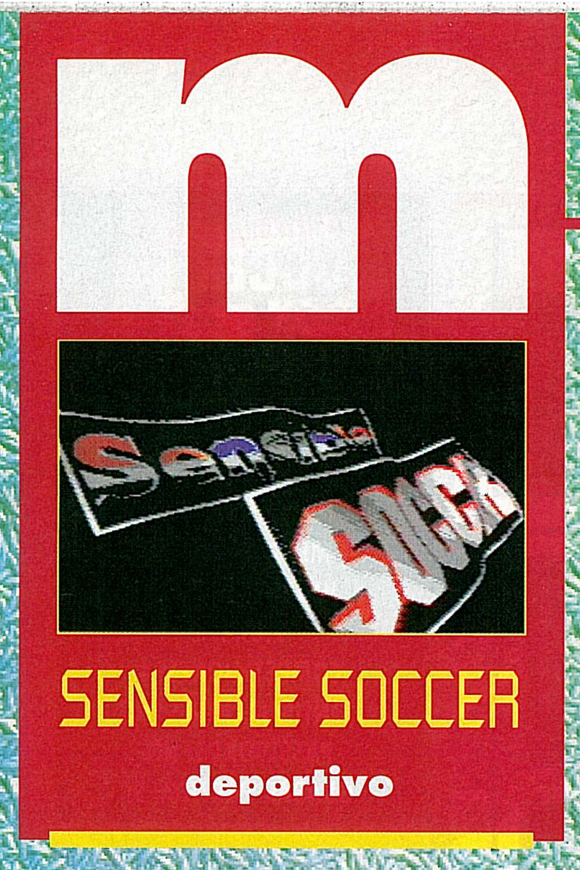
ELECTRONIC ARTS
(EXTENDED PLAY)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1 a 4
VIDAS: 1
COMPETICIONES: 4
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	84
MUSICA	89
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	79

- Impresionante presentación.
- Buena sincronización con el sonido.
- Los videomarcadores.
- Lamentable scroll.
- Reducidas dimensiones del campo de juego.
- Pocas mejoras en conjunto.

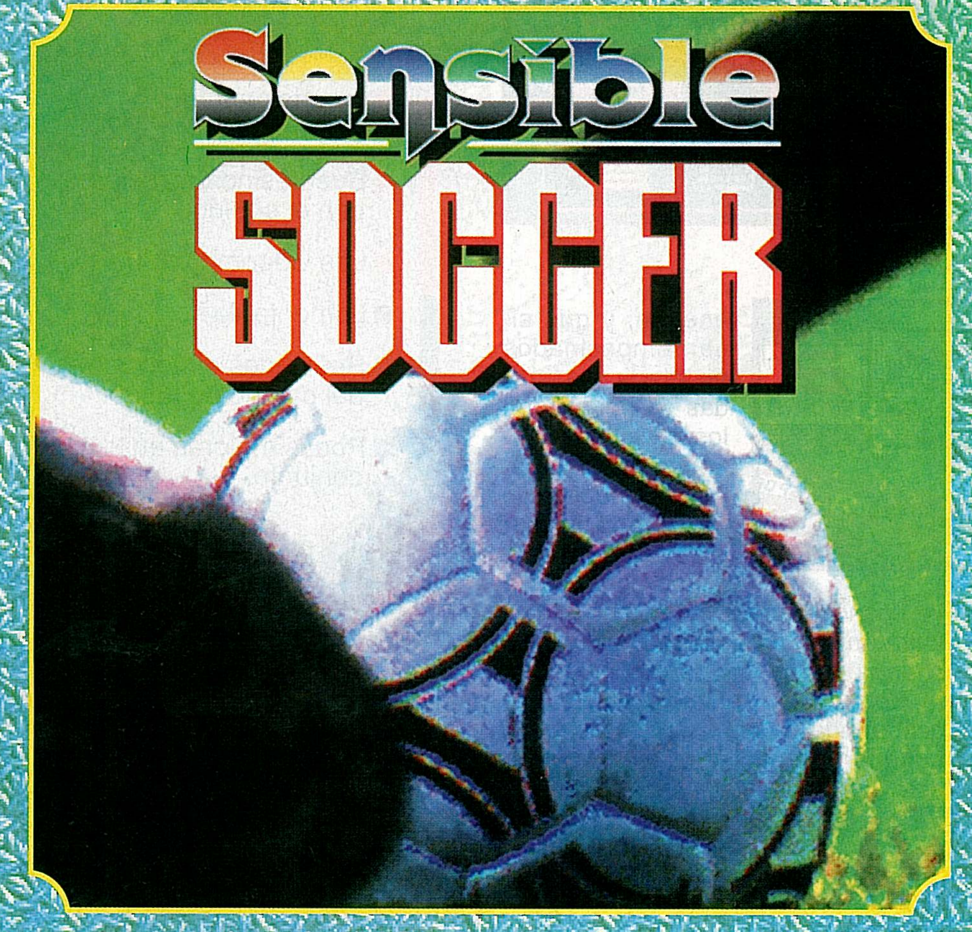
TOTAL 80

Unos buenos efectos de sonido y una impresionante intro no compensan la enorme pérdida de jugabilidad sufrida por uno de los programas futbolísticos más clásicos.



Y NACIO EL FUTBOL

Después de una exitosa andadura por todas las consolas, el popular SENSIBLE SOCCER llega al Mega CD de la mano de la compañía británica Psygnosis. Por tanto, este clásico se convierte en el primer simulador futbolístico realizado para el soporte de Sega. Ha comenzado una nueva época.

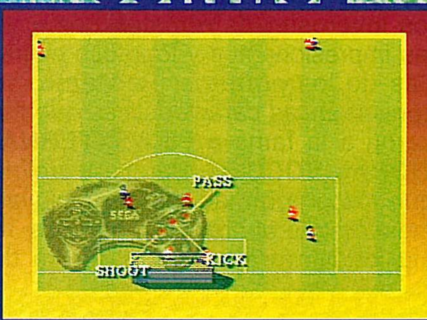


Los británicos de **Psygnosis** ya alcanzaron una gran popularidad gracias a las diferentes versiones de LEMMINGS. Sin embargo, el origen de su fama se asienta en sus creaciones para ***Amiga*** como SHADOW OF THE BEAST o BLOOD MONEY. En el mundo del deporte esta compañía ha realizado breves incursiones, destacando juegos como ARENA (***Amiga*** y ***Atari ST***), y un título protagonizado por Carl Lewis (***PC*** y ***Amiga***) con motivo de las Olimpiadas de Barcelona celebradas en el verano de 1992.

Psygnosis cuenta en ***Mega CD*** con lanzamientos como PUGGSY, MICROCOSM y BEAST II. Con esta nueva versión de **SENSIBLE SOCCER** la compañía británica pretende cubrir un importante vacío, ya que estamos ante el primer simulador futbolístico en este formato y el tercer juego deportivo después de los espectaculares NHL HOCKEY'94 y JOE MONTANA NFL FOOTBALL.

Los programadores han respetado

CONTROL

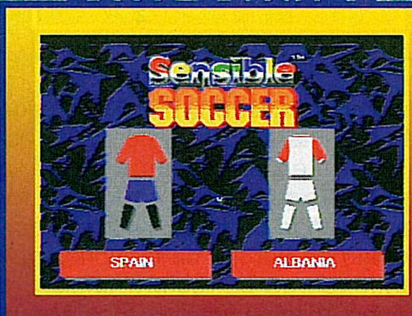


CREAR COMPETICION

Es posible determinar el número y los equipos que participan en una Liga o Copa, estableciendo además su control manual o automático. También pueden fijarse normas reglamentarias como la existencia de prórrogas, la cifra de vueltas a celebrar, las tandas de penaltis o el doble valor de los goles conseguidos fuera de casa.

íntegramente las características que elevaron a la gloria al cartucho concebido en un primer momento por **Sensible Software** para ***Amiga***. Podremos elegir entre un total de 128 equipos (selecciones nacionales, conjuntos representantes de la mayoría de los países europeos y escuadras ficticias). Sus nombres y uniformes pueden ser modificados para crear el club de nuestros amores y, además, el editor de jugadores permite formar un combinado con las grandes figuras futbolísticas de todos los tiempos. Así en un mismo equipo pueden alinearse astros de la talla de Pelé, Di Stefano, Platini, Beckenbauer o Maradona. Desde luego, un conjunto de ensueño capaz de realizar en un campo de fútbol las jugadas más inverosímiles y prodigiosas. **SENSIBLE SOCCER** aporta la opción de determinar las características físicas de los jugadores para identificarlos sin dificultad sobre el terreno de juego. También podemos resaltar a las tres grandes estrellas de cada

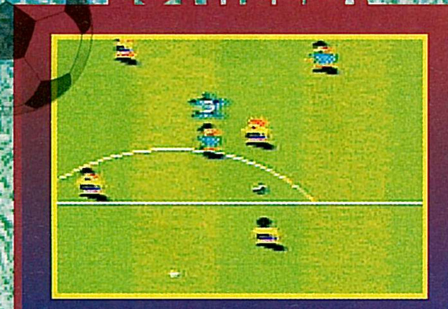
UNIFORMES



EDITOR



ESTRELLA



Los mejores jugadores de cada equipo pueden distinguirse perfectamente en el terreno de juego mediante una estrella.

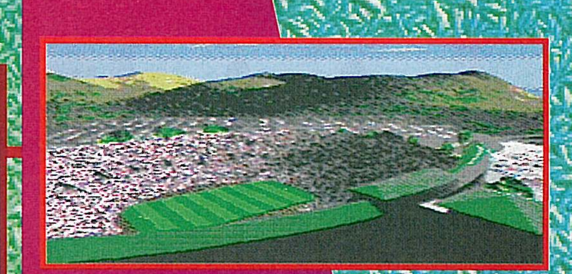
REPETICION

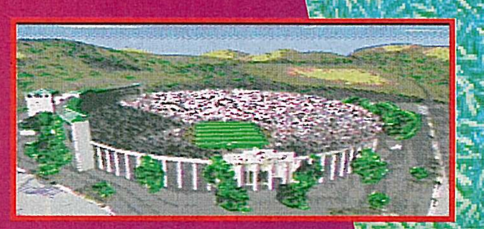


Sólo existen repeticiones automáticas después de la consecución de cada gol, pero no es posible observarlas en el momento deseado.

GRABAR PARTIDA





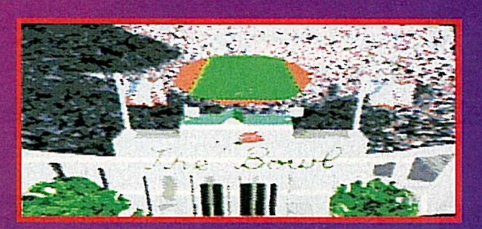
















EGACD CLUB

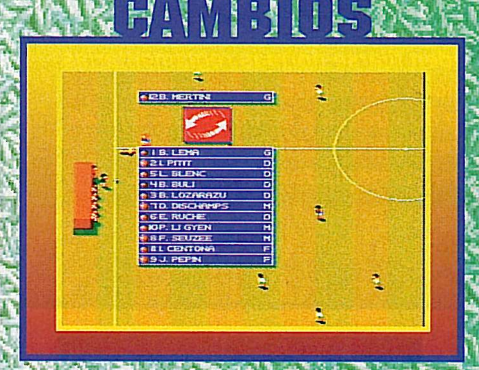


Estas cuatro competiciones tienen un reglamento y una estructura que no coinciden con ningún torneo real.





CAMBIOS



equipo para desarrollar la táctica que más nos interese. La variedad de escuadras se corresponde con una gran diversidad de competiciones reales (la Copa de la UEFA o el Campeonato de Europa de Naciones que mantienen su estructura oficial), o torneos imaginarios (la Copa Maastricht o la Súper Liga Europea).

Todos los elementos, ya recogidos en anteriores versiones, se complementan con la típica jugabilidad de **SENSIBLE SOCCER**. Las posibilidades técnicas del ***Mega CD*** han sido utilizadas para incluir una mejora en los efectos de sonido y una introducción más espectacular, aunque sin alcanzar la calidad de otras como la aparecida en NHL HOCKEY'94. Así, podremos vivir con toda su intensidad el ambiente que se respira



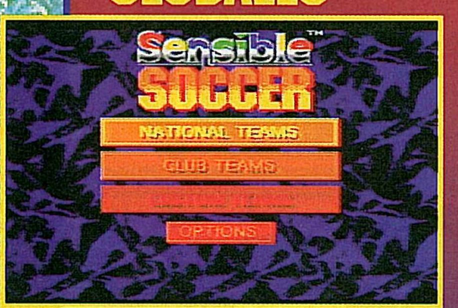


Incluye competiciones reales como la Copa de la UEFA, la Recopa y la Liga Europea, y otra denominada Súper Liga.



EQUIPOS

GLOBALES — SELECCIONES — FICTICIOS





CLUBES





ESTRATEGIA



OPCIONES

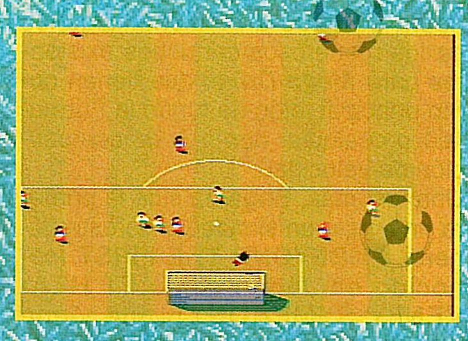
Entre las opciones de SENSIBLE SOCCER se incluyen cuatro idiomas, pero ninguno de ellos es el español.





en las gradas durante la celebración de un importante evento futbolístico. Los gritos de ánimo, los cánticos de los aficionados y una impresionante gama de sonidos constituyen la principal novedad de este programa. No obstante, existe un desfase entre las acciones que se desarrollan en el césped y los gritos de la hinchada. Este hecho puede provocar cierta confusión al hacernos pensar que está sucediendo algo interesante en otra parte del estadio. Como aspecto más negativo, señalar que se han olvidado algunos aspectos como las repeticiones. En definitiva, son escasas las novedades incluidas en este juego, pese a coincidir su fecha de lanzamiento con el Mundial de Estados Unidos. Sin embargo, **SENSIBLE SOCCER** es un buen punto de partida para los simuladores futbolísticos en el ***Mega CD***. ▲

JAVIER ITURRIOZ

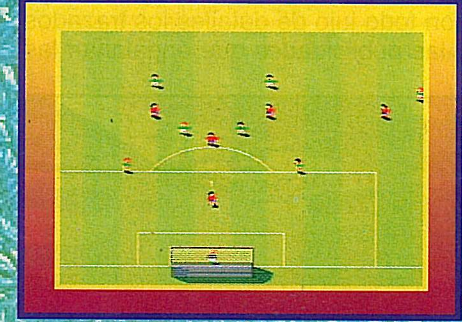


SELECCIONES

Aparecen recogidos los 6 grupos de clasificación europeos del Mundial, la Eurocopa de Suecia y dos torneos ficticios



PENALTIS





SONY
(PSYGNOSIS)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 14 (COMPETICIONES)
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	82
MUSICA	89
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	94

- Ambiente real.
- Editor de equipos y jugadores.
- Variedad de opciones.
- Errores de sincronización en el aspecto sonoro.
- Pocas novedades.
- Falta de repeticiones.

TOTAL 85

SENSIBLE SOCCER para ***Mega CD*** aporta escasas novedades con respecto a anteriores versiones. Pese a todo, constituye una buena referencia para posteriores simuladores futbolísticos en este soporte de **Sega**.

MEGACD



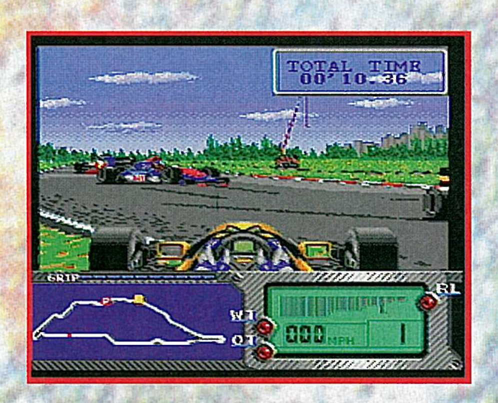
F1 BEYOND THE FIRST

arcade

MAS REAL IMPOSIBLE

Este nuevo lanzamiento de Sega recrea fielmente el apasionante mundo de la Fórmula 1 en Mega CD. F1 BEYOND THE FIRST está avalado por la licencia oficial de la FOCA y dispone de increíbles imágenes reales extraídas de los Grandes Premios celebrados la temporada anterior.







Los simuladores automovilísticos iniciaron su andadura en ***Mega CD*** con JAGUAR XJ 220, un programa que fue creado inicialmente para ***Amiga***. Sin embargo, el tiempo ha pasado irremisiblemente y ninguna compañía se había decidido a versionar algunos de los numerosos cartuchos existentes para ***Mega Drive***, que tienen como principal telón de fondo la Fórmula 1 o cualquier otro tipo de competición de velocidad.

Una vez más, **Sega** ha sido la primera en lanzar un simulador de este género, **F1 BEYOND THE FIRST** (conocido en Japón como F1 HEAVENLY SYMPHONY), que viene avalado por la licencia oficial de la FOCA (Asociación de Constructores de Fórmula 1). Este juego recoge con todo lujo de detalles los trazados y las publicidades que engalanan las pruebas del Mundial. Los 26 pilotos incluidos, con sus nombres originales, representan a 13 escuderías también reales que han conservado sus típicos colores. Pese a todo, existe la posibilidad de editar los nombres de los participantes para convertirnos, por obra y gracia de este título, en los protagonistas básicos de una apasionante temporada.

La presentación alcanza un nivel excepcional, puesto que se han fusionado perfectamente la música con espectaculares imágenes procedentes de las retransmisiones televisivas efectuadas por Fuji Television. La intro de dos minutos ofrece impresionantes planos de los ases del volante, y de los circuitos y ciudades donde se celebraron los Grandes Premios de la pasada campaña.

Junto a la modalidad de campeonato y a la tradicional práctica en los distintos trazados, **F1 BEYOND THE FIRST** incorpora como novedad el





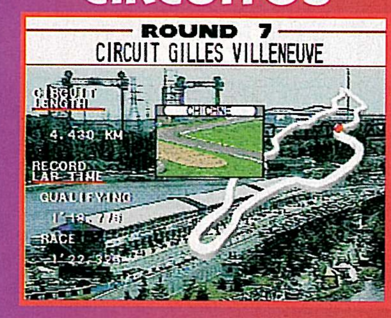








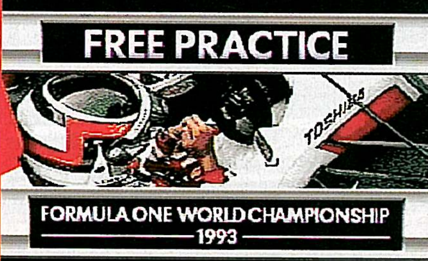
CIRCUITOS



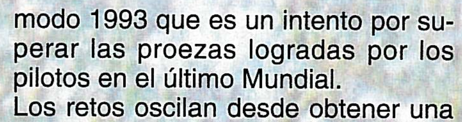


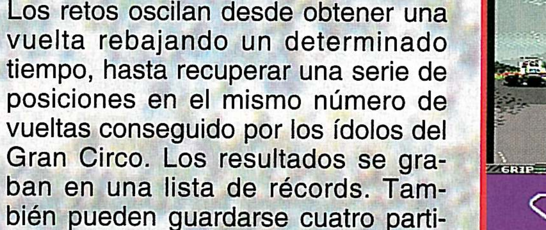


PRACTICA







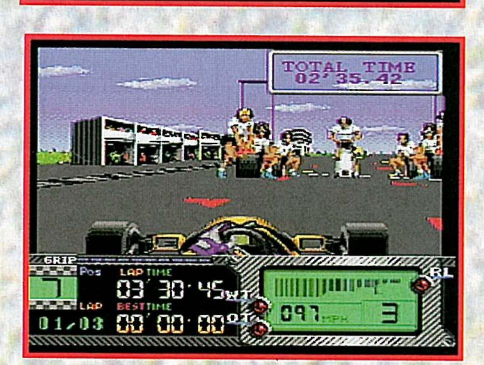


modo 1993 que es un intento por superar las proezas logradas por los pilotos en el último Mundial.
Los retos oscilan desde obtener una vuelta rebajando un determinado tiempo, hasta recuperar una serie de posiciones en el mismo número de vueltas conseguido por los ídolos del Gran Circo. Los resultados se graban en una lista de récords. También pueden guardarse cuatro parti-





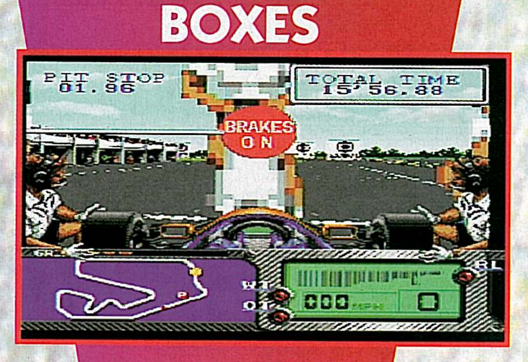




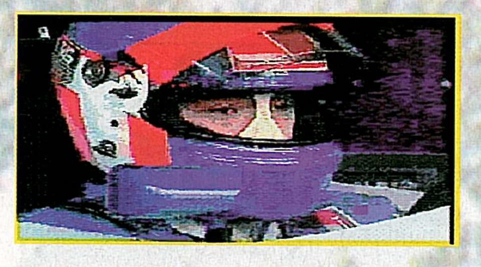




BOXES





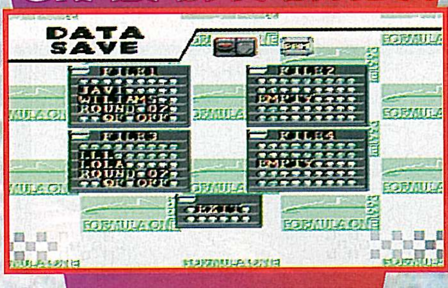




MEGA CD



GRABAR PARTIDA



RECORDS



CARACTERISTICAS



MODO 1993

El reto de esta nueva modalidad consiste en superar las hazañas logradas por los ases de la Fórmula 1 a los mandos de sus monoplazas en el pasado Mundial. El objetivo es diferente en cada trazado en virtud del número de vueltas a realizar, que se indica en la pantalla general.





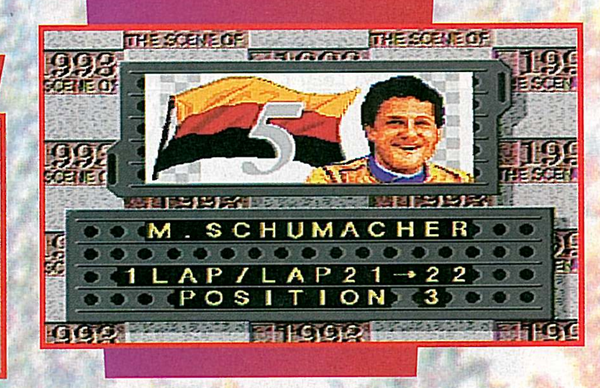




Afortunadamente, el mundo de la Fórmula 1 ha llegado al Mega CD con F1 BEYOND THE FIRST.

POLE POSITION



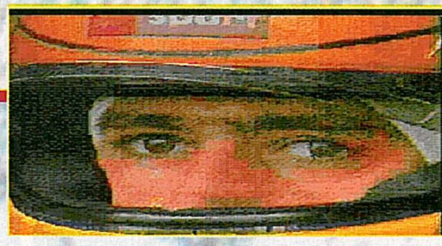










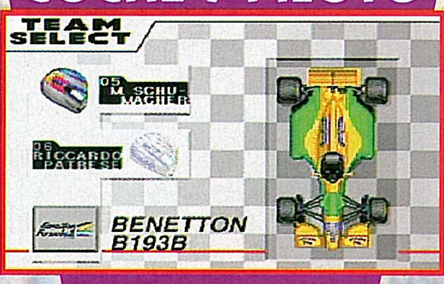




OPCIONES



COCHE Y PILOTO



EDITAR PILOTOS



COMPETICION

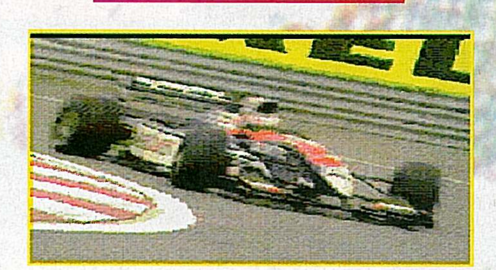
Las diferentes pruebas del Mundial son recogidas en el mismo orden en el que se disputan originalmente. Las clasificaciones logradas en cada uno de los Grandes Premios se acumulan para determinar al vencedor definitivo en la categoría de pilotos y en la de escuderías.





das para reiniciarlas posteriormente. Su magnífico *scaling* otorga al juego una sensación de velocidad extraordinaria. Por fin, vas a sentir las trepidantes emociones vividas por un piloto profesional a los mandos de un rápido monoplaza de alta competición. Las características técnicas del ***Mega CD*** han sido empleadas para introducir cuidadas imágenes que representan las típicas opciones recogidas por estos simuladores: modelos de coches, elementos de competición o explicaciones con sonido digitalizado de los puntos más conflictivos y peligrosos de cada circuito. Unos maravillosos efectos de sonido y una amplia gama de variaciones musicales completan un sensacional título que sobresale especialmente por su jugabilidad.

JAVIER ITURRIOZ





SEGA
(SEGA)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 9
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	93
MUSICA	89
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	89

- La impresionante presentación con imágenes reales.
- Su sobresaliente jugabilidad.
- Una increíble sensación de velocidad.
- El modo 1993.
- Llega con cierto retraso al ***Mega CD***.

TOTAL 92

F1 BEYOND THE FIRST destaca por su excepcional presentación, con imágenes reales de la temporada anterior, y por su increíble jugabilidad que le convierten en el mejor simulador automovilístico para ***Mega CD***.

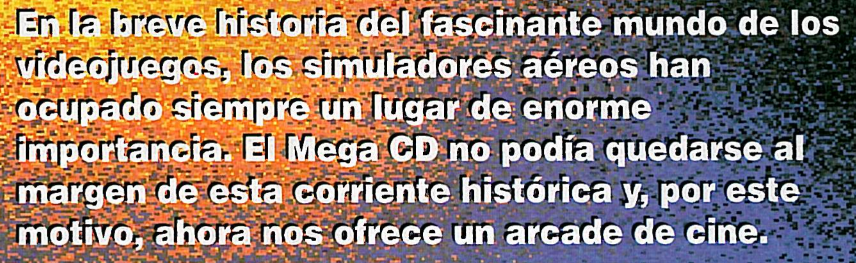
TM & © 1994 SEGA

TOMCAT ALLEY

arcade

VUELO SIN CONTROL





En la breve historia del fascinante mundo de los videojuegos, los simuladores aéreos han ocupado siempre un lugar de enorme importancia. El Mega CD no podía quedarse al margen de esta corriente histórica y, por este motivo, ahora nos ofrece un arcade de cine.



FASE 1

BATALLA AEREA
DESTRUIR BOMBARDERO



Como todos ya sabéis, el *Mega CD* nos ha brindado la oportunidad de disfrutar de juegos más o menos interactivos cuyo desarrollo se corresponde más con auténticas producciones de vídeo o cine que con el concepto tradicional de videojuego. El problema de estos programas interactivos es que en muchas ocasiones el papel del jugador queda reducido a escasas operaciones de dirección y selección, cuando no a la simple faceta de mero espectador.

Sega está tratando de paliar estos defectos y, aunque el tema requiere bastante tiempo, parece que acabarán solucionándolo a base de imaginación y mucho trabajo. De momento, con este **TOMCAT ALLEY** han subido un peldaño más hacia el equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad, pero aún queda mucho camino por recorrer.





FASE 2

BATALLA AEREA
FILMAR OBJETIVO-PUENTE

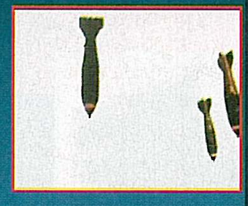




FASE 3

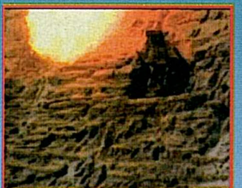












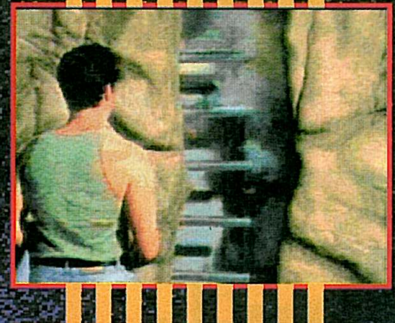


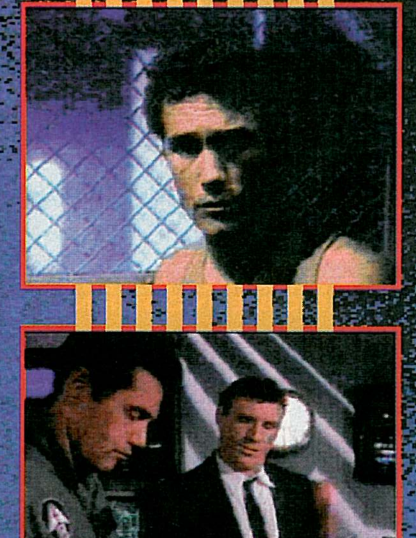
BATALLA AEREA
MISILES EN TIERRA
DESTRUIR PUENTE

INTRO













La aplicación del *FMV* (*Full Motion Video*) y del *Cinepak* (sistema de compresión de imagen) permite el empleo de toda la pantalla y el aumento de tamaño de las imágenes sin provocar una ralentización o una merma de calidad en las mismas. La primera impresión, tras observar la impecable intro, es la de estar presenciando una película rodada con técnicas de videoclip (gran cantidad de imágenes por minuto con cambios constantes de plano), y esa sensación se incrementará cuando comience la acción de la batalla.
La calidad gráfica es excelente en cuanto a definición y extraordinaria por su diversidad de secuencias, sobre todo en las explosiones de los aparatos enemigos. Como apoyo a este despliegue visual realizado por **Stargate** (autores de títulos como GROUND ZERO TEXAS o NIGHT TRAP), este programa ha aglutinado constantes diálogos entre los protagonistas y una abundante gama de

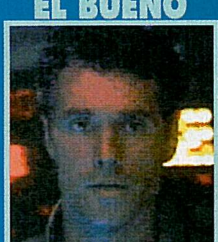
EVASION



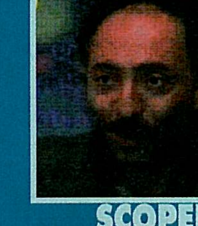
MEGACD

PROTAGONISTAS

EL BUENO



GATO



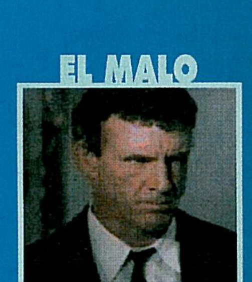
SCOPER

LA CHICA



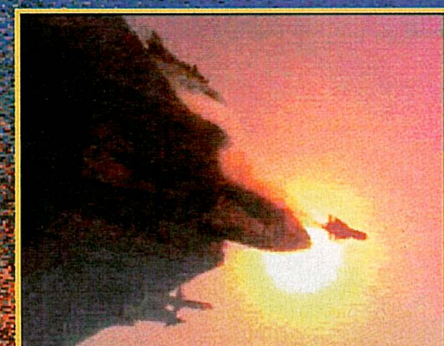
Mss. MING

EL MALO



GENERAL







FASE 4





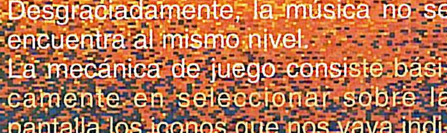








2 BATALLAS AEREAS
FILMAR OBJETIVO-REFINERIA



efectos sonoros de primera línea. Desgraciadamente, la música no se encuentra al mismo nivel.
La mecánica de juego consiste básicamente en seleccionar sobre la pantalla los iconos que nos vaya indicando nuestro copiloto, ejecutando todas las operaciones en el orden establecido por el mando. Aunque esto pueda sonar atractivo, resulta bastante limitado ya que núnca tendremos un control absoluto del aparato y, además, los iconos a emplear se reducen a sólo seis. Lo más destacable y divertido, por su movilidad y emoción, son las batallas aéreas que por fortuna encontraremos en cada una de sus seis fases. Cada misión se compone de un número variable de objetivos que, poco a poco, se irán complicando con acciones de espionaje o bombardeo de insta-





FASE 5













3 BATALLAS AEREAS
MISILES TIERRA
BOMBARDEAR REFINERIA







laciones. Si erramos cualquiera de estos anhelados objetivos nos veremos obligados a repetir por enésima vez la misión entera, aunque con la posibilidad de grabar partida esta cuestión es casi anecdótica.
A lo apuntado anteriormente sobre el escaso grado de interacción, hay que añadir que el programa por sus características y por su diseño de juego acaba siendo un tanto mecánico. Para el aficionado a los simuladores de vuelo con muchas curiosidades y opciones, **TOMCAT ALLEY** será demasiado rutinario incluso en el nivel más complejo de los dos existentes. Un número mayor de fases le hubieran venido de perlas a este espectacular título que, pese a todo, es de los mejores compactos a nivel técnico de los *FMV* aparecidos hasta la fecha. Por cierto, finalmente no nos llegará traducido al castellano, por lo que deberemos utilizar nuestras nociones de inglés.

DE LUCAR





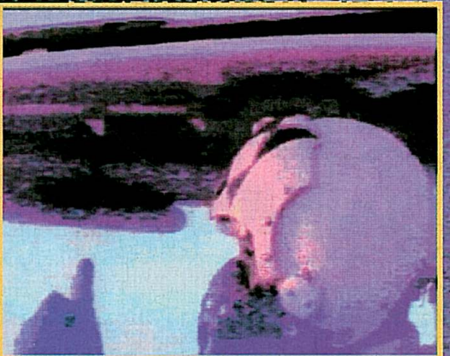








BATALLA AEREA FINAL



SEGA
(CODE MONKEYS)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 6
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	93
MUSICA	80
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	79

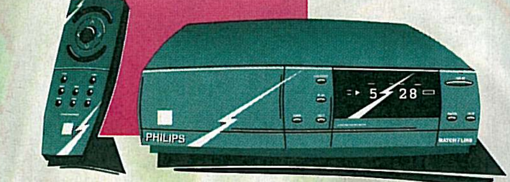
- Los gráficos y la variedad de secuencias animadas.
- El primer juego con *FMV* y *Cinepak*.
- Las pocas atribuciones interactivas del jugador.
- El desarrollo debería ser más largo.
- Mecánica de juego un tanto rutinaria.

TOTAL 82

Sega ha construido un gran programa a nivel gráfico, pero no ha conseguido transmitir a esa belleza de imágenes una jugabilidad acorde con los tiempos y las necesidades de los usuarios. Pese a todo, es un buen título.







LA LEYENDA DE GAMELON

- PHILIPS (Animation Magic)
- JUGADORES: 1
- FASES: 15
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: SI

CD

Este título combina con enorme acierto aventura y acción. Sus extraordinarios gráficos, su magnífica banda sonora y su correcto desarrollo de juego nos envolverán durante muchas horas en el fantástico mundo de ZELDA.





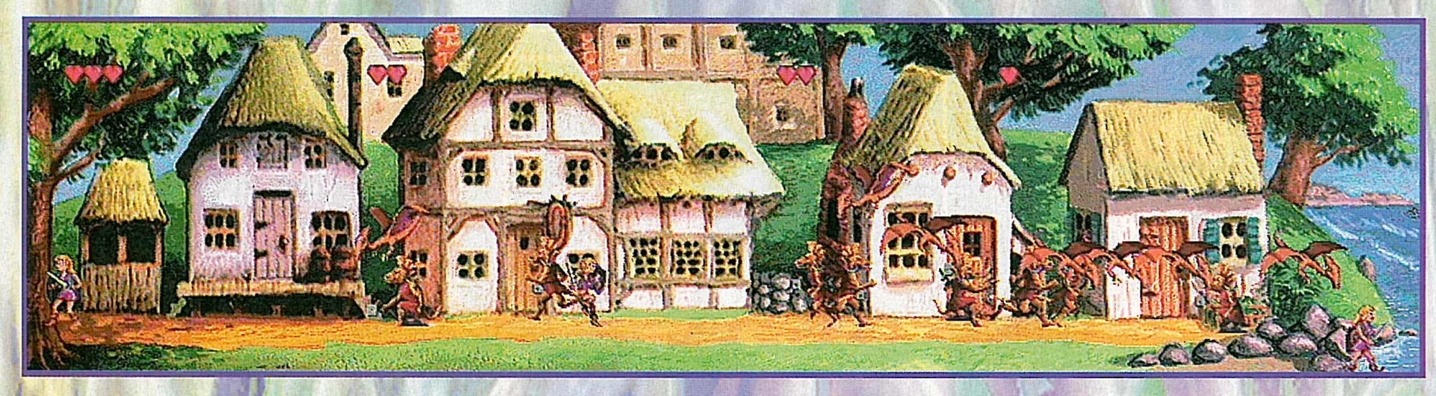


ZELDA™ THE WAND OF GAMELON

El ***CDi*** comienza a dar sus frutos más maduros. Al igual que **Mindscape** hizo con títulos como **MARIO IS MISSING**, la multinacional holandesa ha utilizado a algunos de los personajes más célebres del catálogo de **Nintendo** para programar los juegos más atractivos hasta el momento en su soporte lúdico por excelencia. La primera oleada de software, producto de la colaboración entre las dos compañías, está compuesta por tres compactos: uno de ellos tiene a Mario como protagonista; otro a Link, el héroe de Hyrule; y por último a Zelda, la princesa del mismo reino.

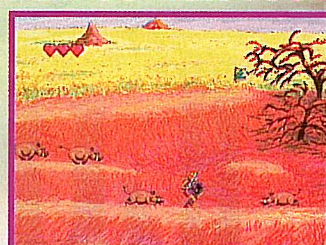
Animation Magic Inc., en asociación con **Philips Interactive Media** de América, ha programado **ZELDA, THE WAND OF GAMELON** un juego de acción y aventuras en el que nosotros controlamos a Zelda con el único objetivo de rescatar a nuestro padre, el rey Harkinian, y a Link para devolver la paz a la Isla de Gamelon.

Nos moveremos a lo largo del mundo Overworld por 15 áreas de juego que incluirán palacios, lagos, pueblos y



Aru Ainu

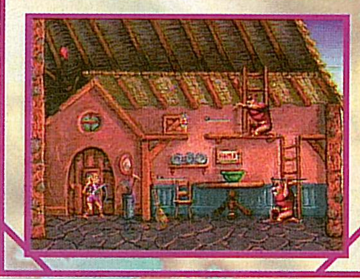


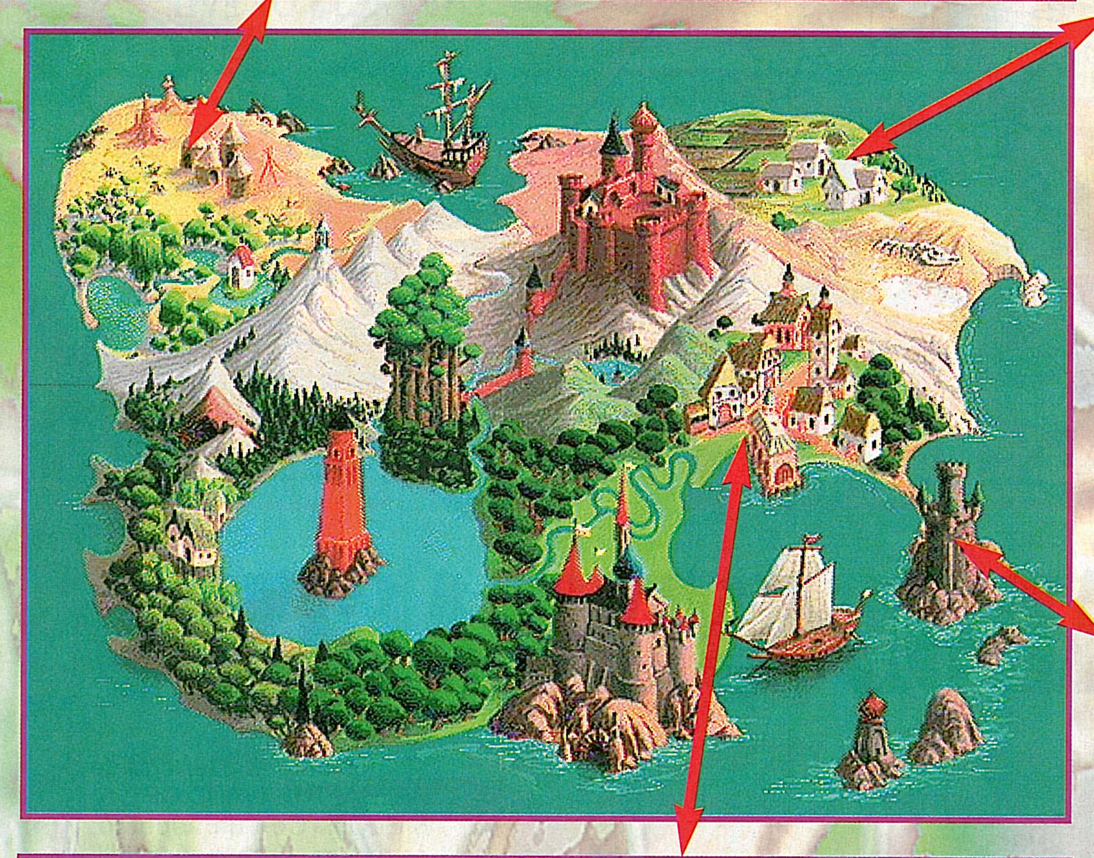




Kobitan







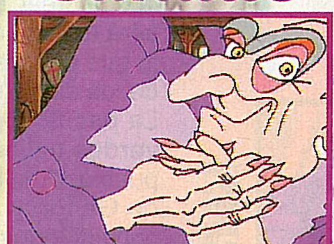
Tikogi T.

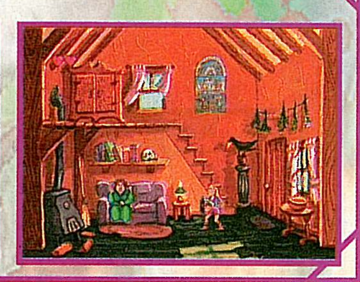




Sakado

















Los increíbles gráficos de este juego te introducirán en un ambiente mitológico.

demás escenarios, todos ellos con el tradicional scroll (algo brusco) característico de los juegos de ***PC***. La mecánica de este ***CD*** consiste en ir avanzando nivel tras nivel abriéndonos paso con nuestra espada. Conforme nos vayamos introduciendo en el juego, recogeremos diferentes items y magias que serán fundamentales para superar ciertas zonas.

THE SCOPE

TOTAL



85

A pesar de su deficiente scroll, ZELDA, THE WAND OF GAMELON es uno de los títulos que harán del *CDi* de Philips una alternativa fundamental e imprescindible a los nuevos sistemas.

ZELDA™
The
Wand of Gamelon

GRAFICOS	88
MUSICA	86
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	83

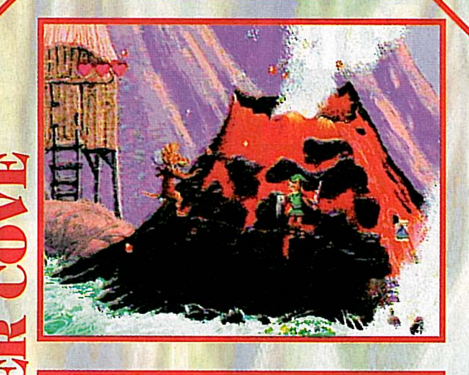
LINK
THE FACES OF EVIL

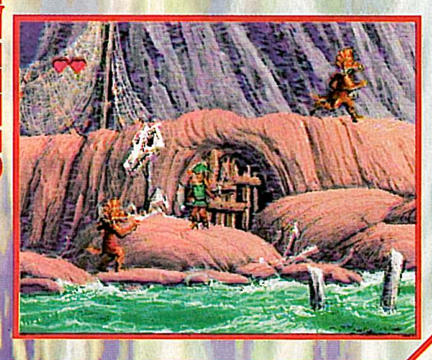
PHILIPS (Animation Magic)
JUGADORES: 1
FASES: 15
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI
CD

EL ESLABON INTERACTIVO

Philips ha apostado plenamente por ZELDA, THE WAND OF GAMELON. Por este motivo, y sin tiempo para recuperarnos de la sorpresa, la compañía holandesa ha decidido lanzar al mercado LINK, THE FACES OF EVIL, que puede considerarse como la continuación lógica y natural del primer título.

CRATER COVE

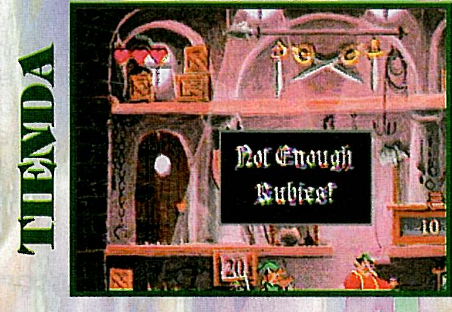




ITEMS



TIENDA



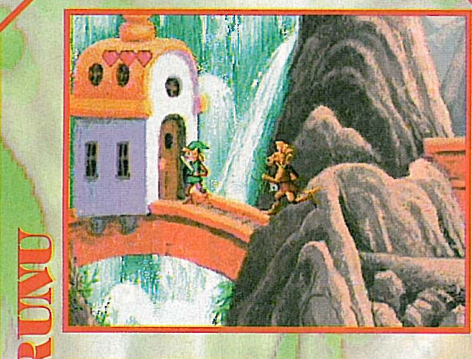
Estamos ante el alter ego de ZELDA, THE WAND OF GAMELON. Con un aspecto, estructura, desarrollo, scroll, y animaciones totalmente idénticos a la otra creación de **Animation Magic**, será Link en esta ocasión el personaje que deberemos controlar a lo largo de los diferentes mundos.

La pacífica Isla de Doridai, con sus verdes colinas, bosques, arroyos y pueblecillos, ha caído bajo el dominio de Ganon y sus malvados sicarios, convirtiéndose en un mundo volcánico repleto de maldad y de seres hambrientos de odio y de venganza. Link, nuestro héroe, deberá encontrar a Ganon. Su objetivo primordial será derrotarle para devolver la paz a la ínsula y liberar a los ciudadanos de Koridai de las garras de su opresor.

A lo largo de sus 15 diferentes áreas de juego, Link se topará con 90 diferentes personajes, algunos amigos y otros enemigos. Muchos de ellos hablarán con el protagonista en unas divertidísimas secuencias animadas. Es como una continuación de ZELDA, THE WAND OF GAMELON. Parece que los señores de **Philips** confían

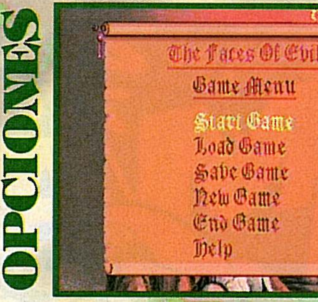


GORUNU

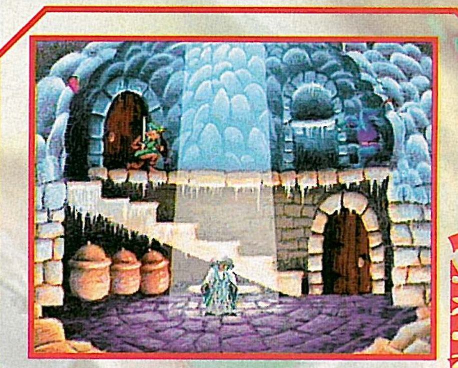


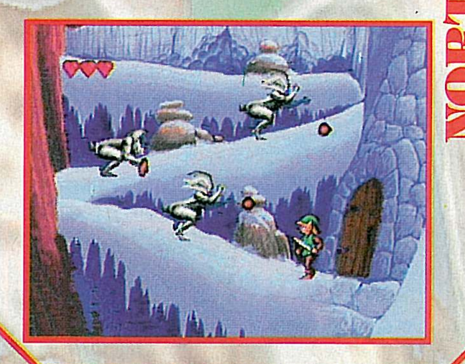


OPCIONES



NORTINKA





tanto en el éxito de su producto, que nos ofrecen unas nuevas aventuras donde sólo varía el protagonista de la historia. Si ya fuera suficiente garantía el coincidir plenamente en sus características con el que posiblemente es (junto a ESCAPE FROM CYBER-CITY) el mejor juego de ***CDi***, también se ha suavizado ligeramente el scroll y los gráficos son más atractivos. Pese a todo, sigue pareciendo más un juego de ***PC*** que de consola, aunque después de un breve período de transición podremos sacarle todo su jugo a este ***CD***, que es mucho más interesante de lo que parece en un primer momento. Y esta afirmación procede de un enamorado de las aventuras de ZELDA para ***Super Nintendo***.

THE SCOPE







LINK™
The Faces of Evil

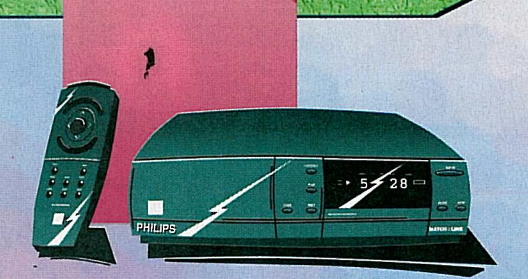
GRAFICOS	89
MUSICA	86
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	84

TOTAL

86

Los fanáticos de las aventuras gráficas de acción saciarán sus ansias de entretenimiento con este sorprendente juego, que sobresale por su suavidad de scroll y por sus extraordinarios gráficos.







SALTOS DE ALEGRIA



El fontanero más famoso del mundo llega al CDi con un puzzle-arcade a pantalla completa que la misma Nintendo firmaría con el mayor orgullo.



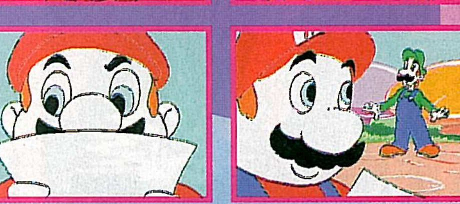








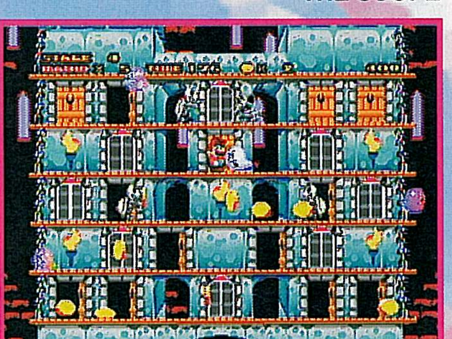


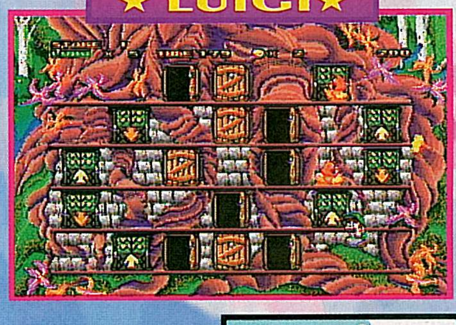



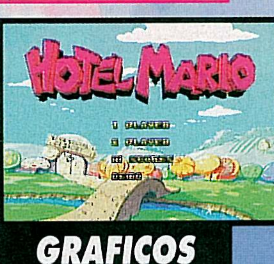
Con Bowser, la Princesa y todo el elenco de personajes propios de la factoría nipona, **HOTEL MARIO** es el juego más entretenido del soporte de **Philips** hasta la fecha. Nuestro único objetivo consistirá en cerrar todas las puertas que estén abiertas, eliminando de la pantalla a base de saltos a todos los enemigos que aparezcan en los diferentes pisos. Estos seres pueden deshacer nuestro trabajo y abrir compartimentos que ya hemos cerrado previamente, con el estropicio y el enfado consiguiente. Esta simple mecánica da paso a uno de los arcades más atractivos que nos hemos encontrado hasta la fecha, y que recomendamos a todos los propietarios de un ***CDi***. Divertido y entretenido para toda la familia.

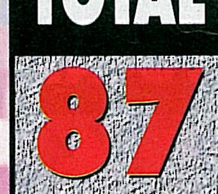


THE SCOPE







TOTAL

87

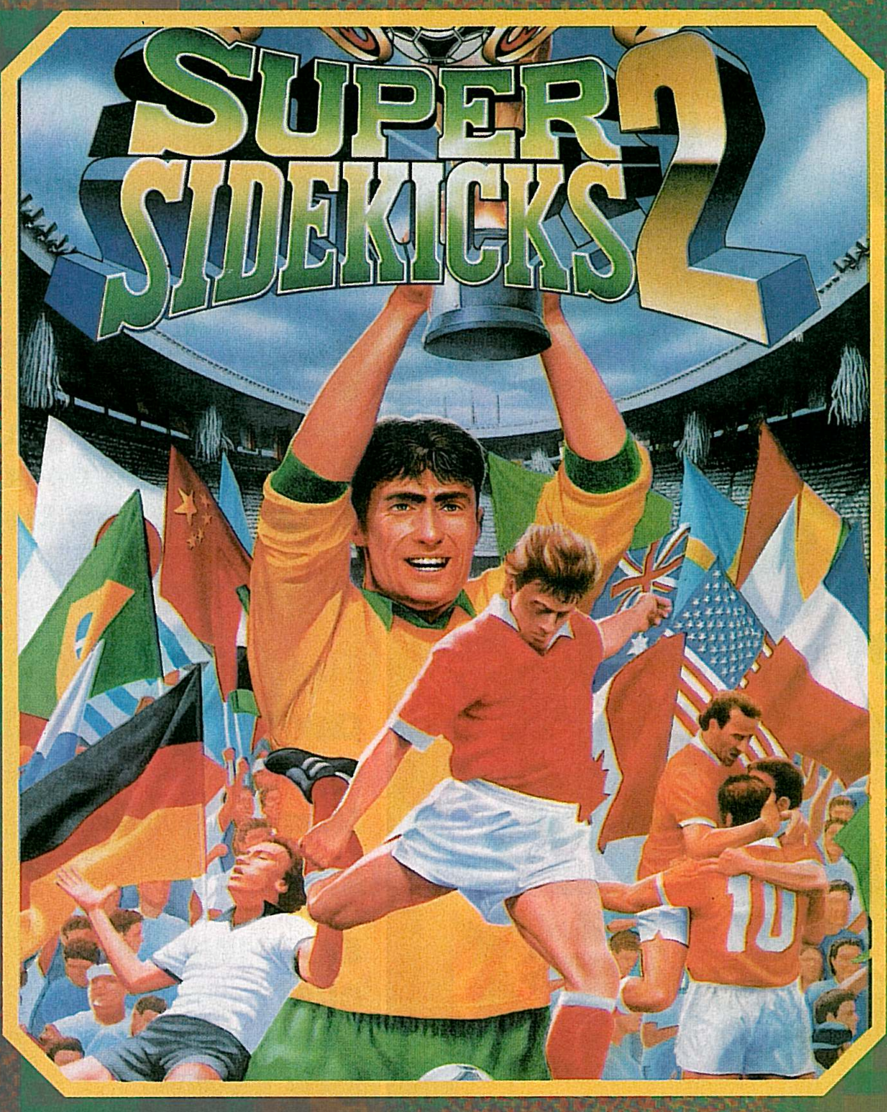
HOTEL MARIO, el puzzle-arcade más divertido de los protagonizados por todos los personajes de Nintendo, está en el catálogo del CDi de Philips. Su jugabilidad os ayudará a pasar grandes ratos.

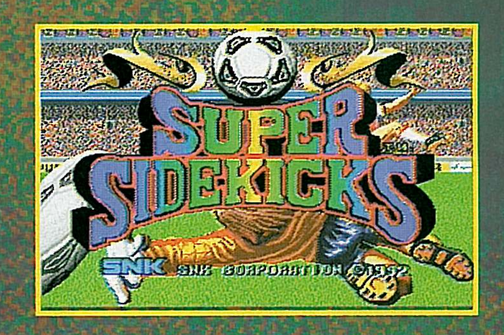
GRAFICOS	85
MUSICA	84
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	89


A TODO SONIC
Mega
LIBRO DE PISTAS SONIC
El estudio más completo que puedas encontrar de todos sus juegos. Todas las versiones, todos los sistemas, todos los trucos y la recopilación más increíble de anécdotas y curiosidades.
MORTAL KOMBAT II
La preview más completa, en exclusiva absoluta, que puedas imaginar. Catorce páginas de puro beat'em up para Mega Drive.
TE RECORDAMOS...
Que ROCKET KNIGHT 2 es ya toda una realidad.
Shaquille O'Neal nos presenta su nuevo juego de lucha.
EARTHWORM JIM, la nueva producción de David Perry, tiene preview y cómic.
SEGA

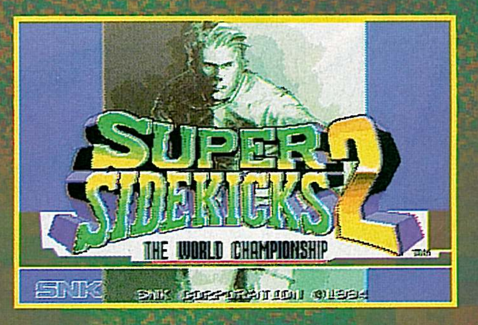
UN MARCAJE

SNK lanza al mercado un nuevo simulador futbolístico, que es una versión perfeccionada de SUPER SIDEKICKS. La utilización del Modo 7 en ciertas acciones constituye todo un acierto de los programadores de este nuevo juego.





Hasta estos momentos el mundo del deporte de equipo no había tenido mucha representación en esta espectacular consola. Las disciplinas típicamente americanas como el béisbol (2020 SUPER BASEBALL y BASEBALL STARS en sus diferentes versiones), y el fútbol americano (FOOTBALL FRENZY) han gozado de las preferencias de los programadores. Junto a estos títulos, y de un modo residual, han aparecido otros simuladores como TOP PLAYER'S GOLF, y otros más o menos deportivos como LEAGUE BOWLING, dedicado al mundo de los bolos, o WINDJAMMERS, un extraño juego basado en el lanzamiento de un *frisbee.* Sin embargo, el mundo del fútbol va abriéndose camino gracias a cartu-





PENALTIS

FERREO



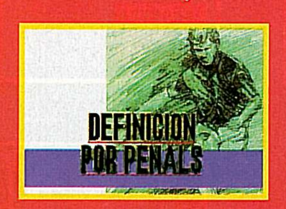
Son los mejores penaltis contemplados hasta el momento en ninguna consola. Con respecto a la primera entrega, se ha variado el punto de vista (a ras del suelo).





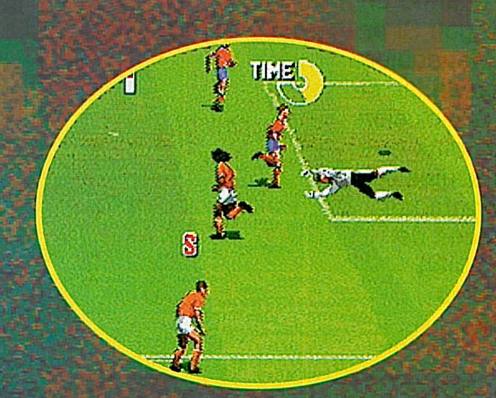












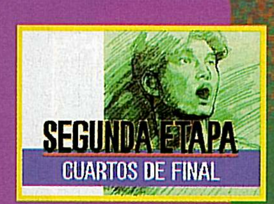
chos en los que la diversión se une a la espectacularidad. En esta línea llegó al mercado SOCCER BRAWL, un futurista simulador balompédico de 46 megas donde los androides realizaban jugadas inimaginables para un simple mortal. Más tarde apareció SUPER SIDEKICKS, como segundo simulador futbolístico, en el que **SNK** optó por un modelo más tradicional, aunque no exento de la calidad que caracteriza a esta consola.

Los aficionados al deporte rey han tenido que esperar algo más de un año para poder disfrutar de la segunda entrega del citado juego, que una vez más es producto de la conversión de una máquina recreativa del mismo título. **SNK,** la compañía creadora de la inmensa mayoría de los juegos para ***Neo Geo***, es otra vez la responsable de este producto. Con respecto a su antecesor se mantiene la perspectiva lateral, aunque se ha variado el ángulo para conseguir una vista menos forzada. Esto hace que a primera vista el terreno de juego pueda parecer estrecho, pero este hecho se compensa con el ajuste de la potencia y la trayectoria del balón en los desplazamientos laterales. La novedad más importante es la utilización del Modo 7 en numerosas acciones. También es necesario destacar los impresionantes zoom y las animaciones des-











Es la primera aparición de una competición oficial, aunque los programadores se han tomado algunas licencias con respecto a la estructura original del torneo.



MUNDIALES









FALTAS





SAQUE DE BANDA



Es posible elegir entre efectuar los saques de banda con el pie o con la mano. Una extraña opción que no tiene mucho sentido.



NOMBRE



MONEDA



CORNER



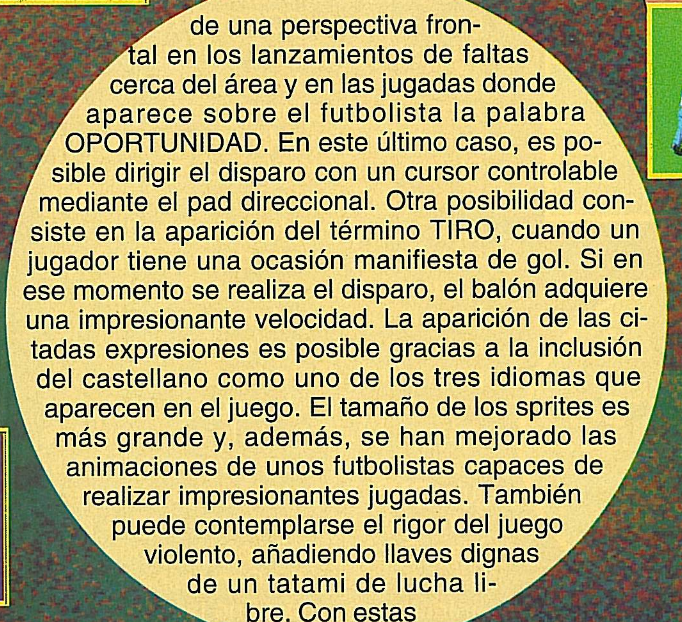
IDIOMA





SUPER SIDEKICKS





de una perspectiva frontal en los lanzamientos de faltas cerca del área y en las jugadas donde aparece sobre el futbolista la palabra OPORTUNIDAD. En este último caso, es posible dirigir el disparo con un cursor controlable mediante el pad direccional. Otra posibilidad consiste en la aparición del término TIRO, cuando un jugador tiene una ocasión manifiesta de gol. Si en ese momento se realiza el disparo, el balón adquiere una impresionante velocidad. La aparición de las citadas expresiones es posible gracias a la inclusión del castellano como uno de los tres idiomas que aparecen en el juego. El tamaño de los sprites es más grande y, además, se han mejorado las animaciones de unos futbolistas capaces de realizar impresionantes jugadas. También puede contemplarse el rigor del juego violento, añadiendo llaves dignas de un tatami de lucha libre. Con estas





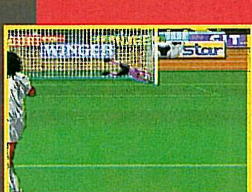




ZOOM FALTA





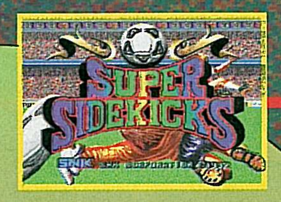


Cuando la palabra OPORTUNIDAD aparece encima de un jugador, es posible intentar un disparo lejano. En ese momento, se produce un rápido zoom y un cambio de perspectiva, siendo posible dirigir el esférico mediante un cursor.

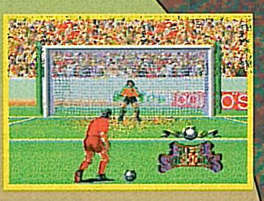








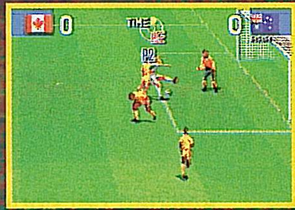
La primera entrega de este juego apareció hace algo más de un año con 54 megas. La nueva versión, con 106 megas, presenta entre otras novedades la modificación de la perspectiva, el aumento del número de selecciones, la inclusión de un torneo real y unos lanzamientos de penaltis más espectaculares.



ENTRENAMIENTO

ENTRENAMIENTO PARA EQUIPO NACIONAL — SELECCION DE PODER: FUERZA DEL EQUIPO, PODER DE ATAQUE, FUERZA DE DEFENSA, SUBIR VELOCIDAD, TECNICA DEL EQUIPO, FUERZA DEL PORTERO, GOLPEADOR EXPERTO-FUERZA



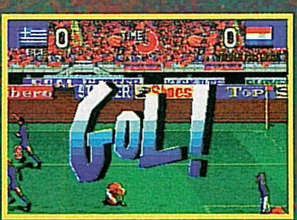




acciones se pone de manifiesto una característica que está alcanzando cierta popularidad dentro de este genero en los últimos tiempos.

Los penaltis han sido objeto de una importante modificación ya que, aunque se mantiene la perspectiva frontal, la acción se sitúa a ras de suelo, justo desde el lugar donde se coloca el balón para efectuar la pena máxima. La rapidez y animación en los movimientos de los porteros (único momento en el que pueden controlarse manualmente), y en los jugadores implicados en la acción hacen de esta modalidad la mejor que se ha visto hasta estos momentos en cualquier consola. Aunque la vocación arcade de los cartuchos de ***Neo Geo*** es la predominante, se ha introducido la opción de fortalecer uno de los siete aspectos recogidos (poder ofensivo, táctica defensiva, la velocidad, o la



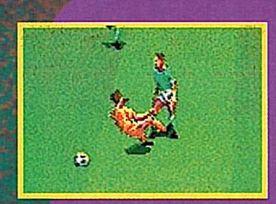


ANIMACION GOLES

DIVISIONES



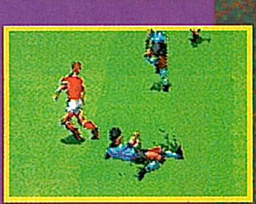
Los equipos se dividen en seis grupos de ocho selecciones cada una. Después se iniciará la fase preliminar.



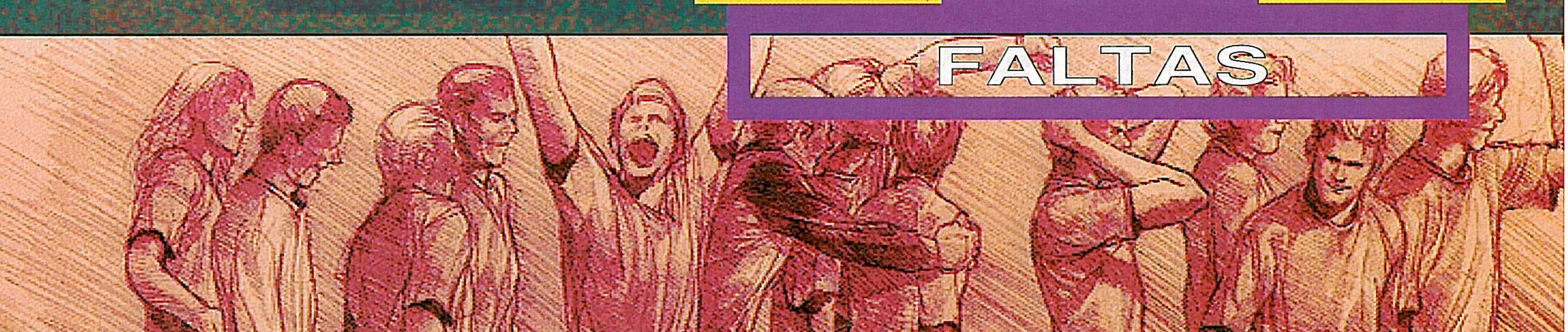


El juego violento es uno de los elementos más característicos de SUPER SIDEKICKS 2, manteniendo la tendencia actual del mercado en este tipo de simuladores. Con frecuencia, será difícil en este cartucho diferenciar entre un partido de fútbol o un torneo de lucha.



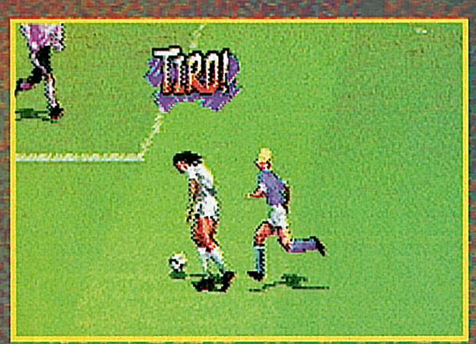


FALTAS



CONTINUE?

▶ CONTINUE
NEW GAME



TIRO

SELECCION DE EQUIPOS TIME 08

ITALY — USA
FORMATION 3-5-2

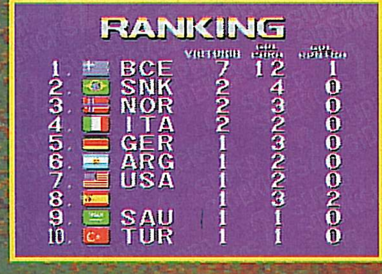
DOS JUGADORES







OPCIONES



RANKING

RANKING

1.	BCE	7	12	1
2.	SNK	2	4	0
3.	NOR	2	3	0
4.	ITA	2	2	0
5.	GER	1	3	0
6.	ARG	1	2	0
7.	USA	1	2	0
8.		1	3	2
9.	SAU	1	1	0
10.	TUR	1	1	0

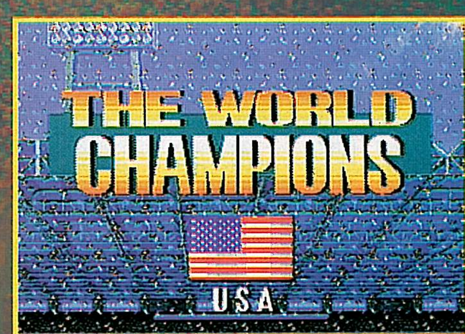
agilidad del portero), pero no se puede determinar la formación del equipo sobre el terreno de juego. Además cada una de las 48 selecciones incluidas presenta cinco características predefinidas, indicadas mediante un confuso indicador con forma pentagonal. El Mundial de Estados Unidos ha servido para introducir, por primera vez en ***Neo Geo***, la estructura de una competición real con ciertas licencias. Antes de acceder a la fase final, es necesario superar un partido de clasificación contra una de las 8 selecciones que componen los seis grupos de este torneo. Cumplido este requisito se inicia la fase preliminar del Mundial, en la que el objetivo consiste en ganar en un partido único a las otras tres selecciones del grupo. Si logramos seguir adelante nos situaremos directamente en cuartos de final, discurriendo el resto de la competición en



Cuando un partido oficial finaliza en empate, puede elegirse entre disputar el desempate mediante una tanda de penaltis, un nuevo partido o una prórroga. El tiempo suplementario finalizará al conseguir un tanto.

DESEMPATE

CAMPEON





CLASIFICACION



Antes de llegar a la fase final del Mundial, es necesario superar a un adversario en un partido.

ARBITRO



El árbitro de un encuentro puede quedar fuera de combate al recibir un balonazo involuntario.

MARCADOR



DESCANSO

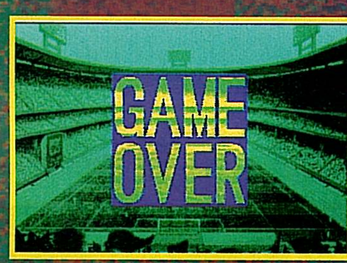


la modalidad de eliminatoria. La variedad de opciones no suele ser uno de los fuertes en los cartuchos de este soporte, y **SUPER SIDEKICKS 2** no podía constituir una excepción. Cuatro niveles de dificultad, la duración de cada período, los diferentes idiomas y la ejecución de los saques de banda con el pie o con la mano son las únicas alternativas disponibles.Las animaciones mantienen la linea espectacular de la primera entrega, aunque además de aparecer después de conseguir un gol, también lo hacen cuando el árbitro sanciona una falta.

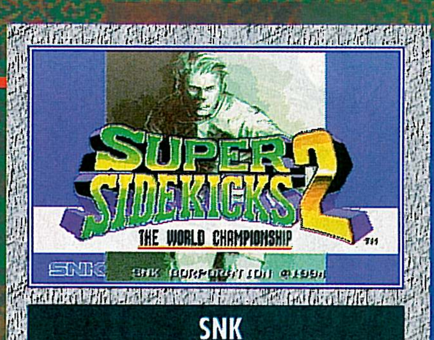
En definitiva, estamos ante un entretenido juego con importantes mejoras técnicas respecto a la anterior versión. Además, en **SUPER SIDEKICKS 2** la concepción arcade prima sobre la simulación.

JAVIER ITURRIOZ









SNK
(SNK)
MEGAS: 106
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
COMPETICIONES: 1
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

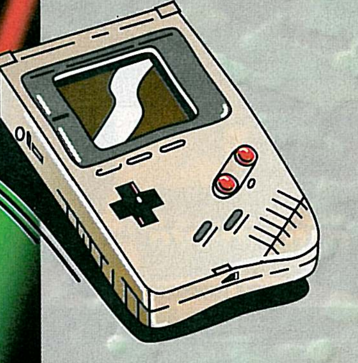
GRAFICOS	89
MUSICA	80
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	88

- Sus rápidos zoom.
- Voz en castellano.
- Impresionantes tandas de penaltis.
- Espectacularidad en las acciones.
- Pocos elementos tácticos.
- La estructura del Mundial ha sido modificada.

TOTAL 87

El tercer título de fútbol para ***Neo Geo***, aún recogiendo la concepción arcade de las anteriores entregas, presenta importantes innovaciones técnicas en un primer intento por introducir elementos de simulación en este género.

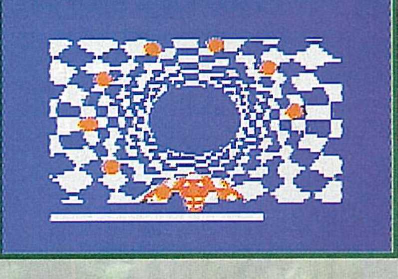




THE LAWNMOWER MAN

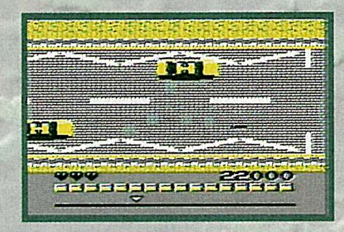
- SALES CURVE (Sales Curve)
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

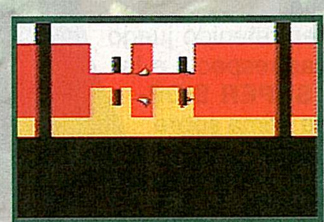
2 Mb

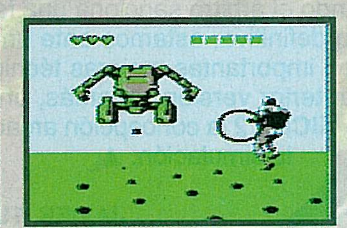




THE LAWNMOWER MAN, la película que llevó hasta puntos fantásticos el mundo de la realidad virtual, llega a ***Game Boy*** con un título que, por variedad y jugabilidad, merece estar entre los mejores de este año. Afortunadamente, **Sales Curve** pertenece a ese grupo de compañías cuyo escaso número de lanzamientos al año se ve compensado por una magnífica calidad y por una incuestionable jugabilidad. RODLAND para ***Game Boy*** y SUPER SWIV para ***Super Nintendo*** constituyen sus mejores argumentos. La última creación de esta compañía mantiene sus tradicionales patrones de calidad, aunque en un primer momento el extraño diseño de sus gráficos y, especialmente, su frenético comienzo nos puedan conducir al tremendo error de abandonar este cartucho en el pozo del olvido. Como prueba de la variedad que vamos a encontrar en este juego, podemos hablar de sus 22 fases, repartidas en 7 niveles. Además, la diferencia entre niveles es más que palpable, hasta el punto de ofrecernos la



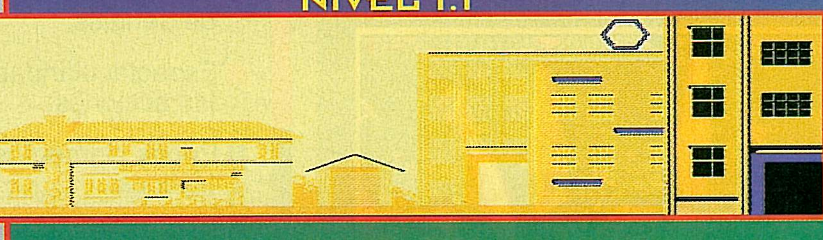






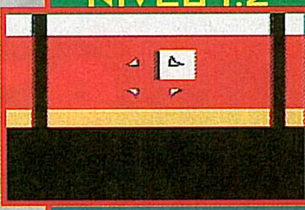
NIV

NIVEL 1.1



Pocas complicaciones en este primer nivel. Los omnipresentes guardianes y una extraña especie animal custodiarán las plataformas, que dan acceso a la azotea donde se encuentra la salida hacia la siguiente subfase.

NIVEL 1.2



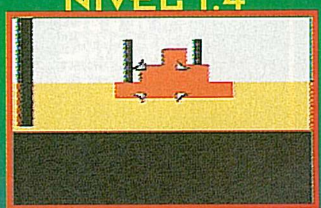
Comenzamos nuestra andadura por los mundos virtuales sin complicaciones.

NIVEL 1.3



Los Jetman harán acto de aparición por primera vez en esta subfase. Sus rápidos movimientos y su habilidad con el arma evitarán, en gran medida, que accedamos a la salida situada en la azotea.

NIVEL 1.4

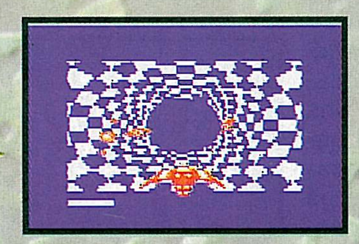


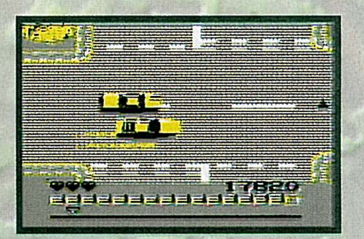
La historia se complica con la aparición de pirámides. Las columnas siguen siendo un gran obstáculo.

MUNDO VIRTUAL



En las subfases pares del primer y sexto nivel deberemos atravesar un mundo vectorial virtual, en el que nos desplazaremos por el aire intentando esquivar cada una de las construcciones del camino.



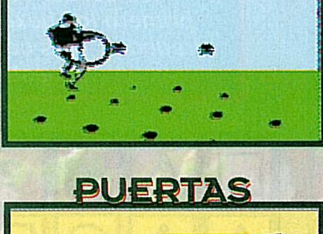






posibilidad de participar tanto en juegos de plataformas (semejantes a títulos como BATMAN o ROBOCOP), circular a velocidades de vértigo por un estrecho tubo (cuya animación es una gozada), o sumergirnos en un auténtico mundo virtual en el que nuestros reflejos y habilidad toman el protagonismo. Para concluir, deberemos afrontar la batalla final contra Jobe por medio de un sencillo pero atractivo *shoot'em up* que nos permitirá disparar a todos aquellos que se atrevan a

PUERTAS

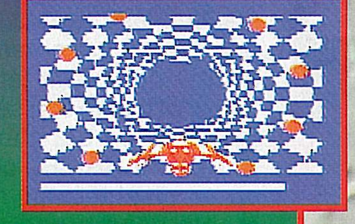




Con estas puertas nos transportaremos entre las distintas subfases de los niveles primero y sexto. Para acceder a ella, deberemos dispararlas en dos ocasiones. En ese preciso momento, comenzarán a girar.

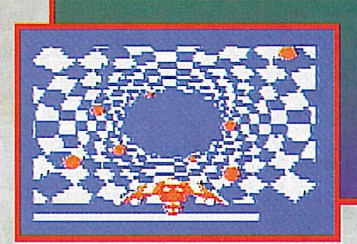
NIVEL 2

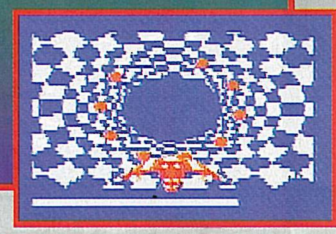
Es una de las fases más originales. Nos desplazaremos por un tubo en el que minas y demás enemigos, junto con la velocidad, se encargarán de acabar con nuestras escasas posibilidades de superar este nivel.







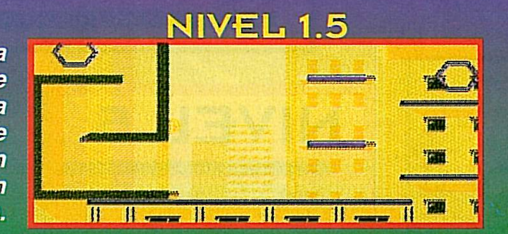




EL 1

NIVEL 1.5

Pese a su escasa longitud, el acoso de los enemigos y la captura de algún que otro ítem dificultarán mucho la superación de esta subfase.



NIVEL 1.6

Muros en forma de cruz y un incremento de la velocidad serán los inconvenientes que hallaremos en esta parte del juego. Los reflejos son vitales en esta ocasión.



NIVEL 1.7

Encontraremos la primera de las dos máquinas de pruebas repartidas por todo el mapeado. Es una buena oportunidad para incrementar nuestro nivel de eficacia.

NIVEL 1.8



En este punto la velocidad alcanzada es realmente frenética. Para superarla, deberás efectuar los giros con una gran rapidez evitando colisionar en todo momento contra las omnipresentes columnas.

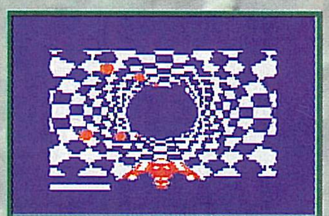
NIVEL 1.9

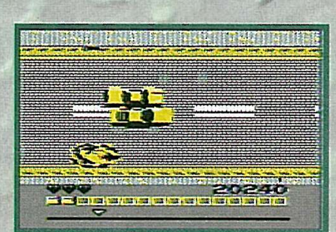


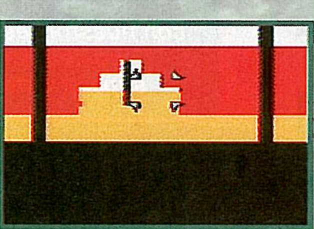


Es el nivel más bonito en lo que a subfases de plataformas se refiere. Al final encontraremos nuestro primer enemigo de final de fase, que nos disparará y atacará sin tregua con su brazo mecánico.

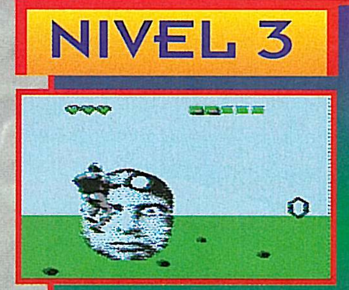
cruzarse en nuestro camino. Esta diversidad necesita obligatoriamente una importante dosis de buena calidad. En esta ocasión, los programadores de **Sales Curve** han conseguido lograr este objetivo con creces. Tomando como punto de referencia la espectacular fase del tubo, tanto los niveles de plataformas (rápidos pero poco vistosos) como los niveles de batalla (el tercero y el quinto son semejantes a los del clásico SPACE HARRIER), poseen un nivel técnico realmente asombroso para las posibilidades de nuestra pequeña ***Game Boy***. El apartado sonoro tam-





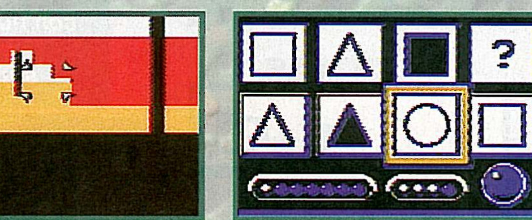


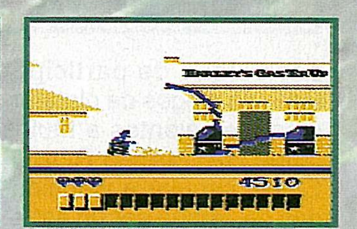
NIVEL 3



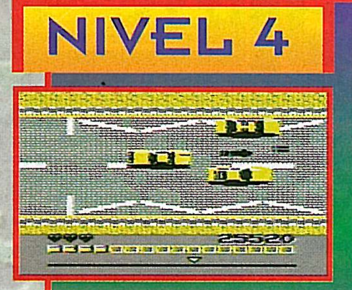


El primer encuentro con Jobe está servido. Para acabar con él, deberemos paralizar primero los hexágonos que giran a nuestro alrededor. Tras conseguirlo, la muerte de Jobe estará más cerca.





NIVEL 4



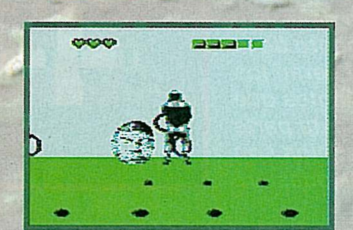


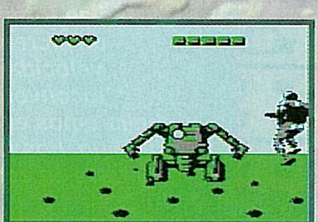


Ahora tendremos que enfrentarnos a una frenetica persecución por las calles de la ciudad. Las flechas incrementarán nuestra velocidad, mientras que los misiles nos ayudarán en nuestra misión.

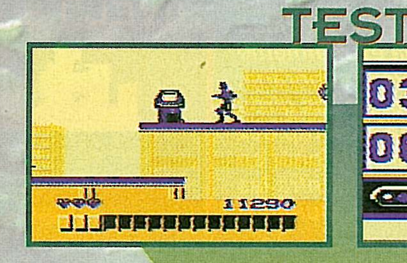
ITEMS

Podremos encontrar diversos tipos de items a lo largo de nuestra difícil aventura para incrementar el nivel de energía o para conseguir más y mejores armas.





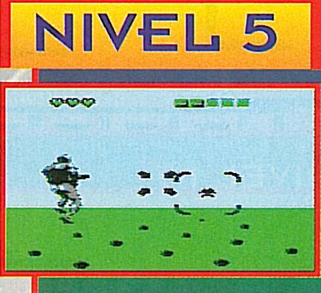
TEST

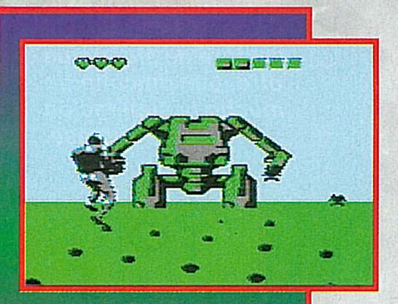




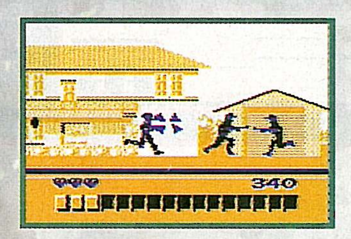
De nuevo, en el primer y sexto nivel, encontraremos unas curiosas máquinas donde podremos poner a prueba nuestra inteligencia, habilidad y reflejos. Con tal fin, deberemos completar una complicada secuencia de números o figuras en un cortísimo espacio de tiempo. Esta prueba se le puede atragantar al más inteligente de los genios del videojuego.

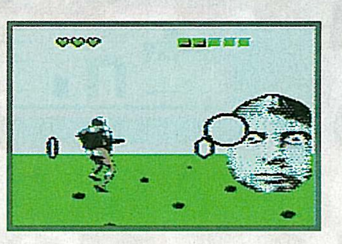
NIVEL 5



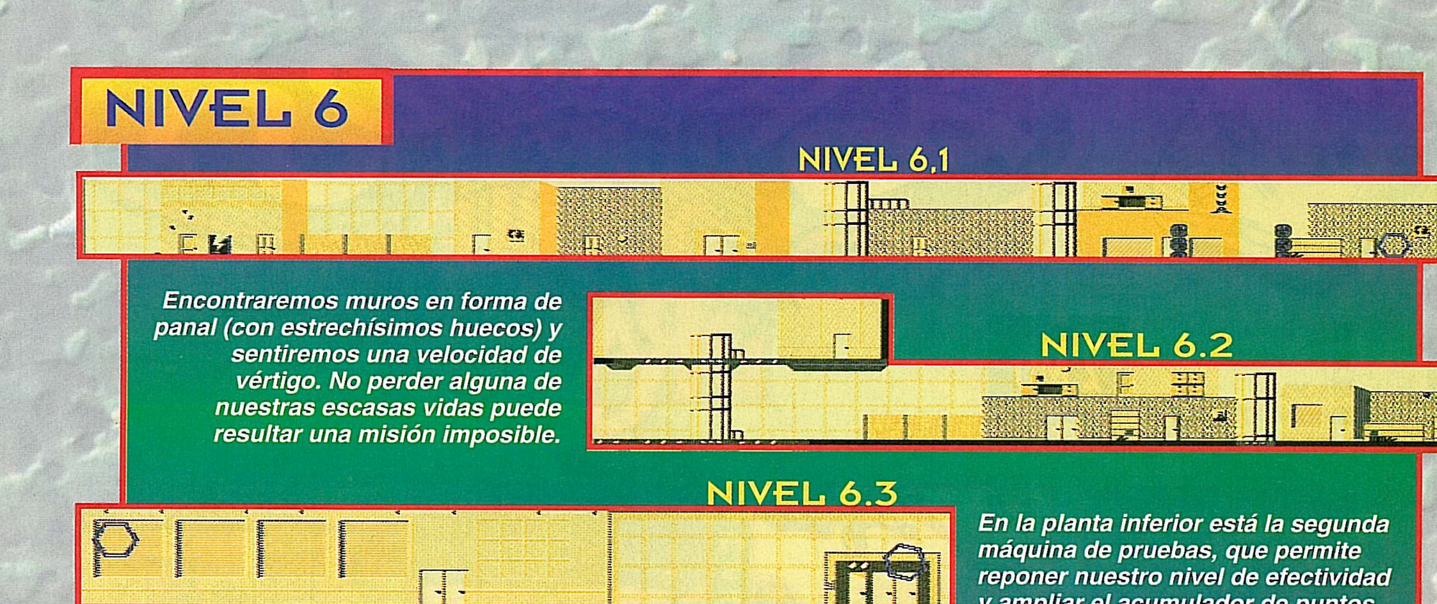


Esta prueba os recordará al clásico SPACE HARRIER de Sega. En cuatro misiones distintas, deberemos acabar con un total de 20 enemigos. Aprender la técnica de ataque será fundamental en este tramo.





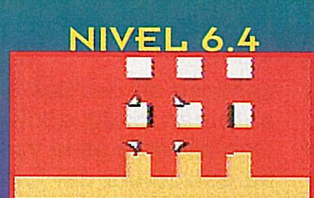
NIVEL 6



Encontraremos muros en forma de panal (con estrechísimos huecos) y sentiremos una velocidad de vértigo. No perder alguna de nuestras escasas vidas puede resultar una misión imposible.

En la planta inferior está la segunda máquina de pruebas, que permite reponer nuestro nivel de efectividad y ampliar el acumulador de puntos.

NIVEL 6.4

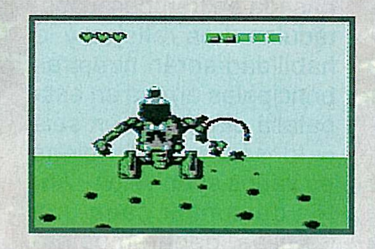


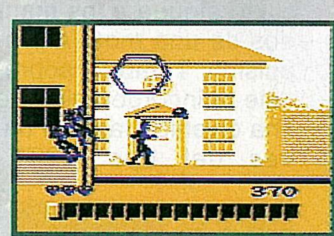
No ofrece excesivas dificultades. La única novedad serán unos cuadrados dobles por los que accederemos con suma facilidad.

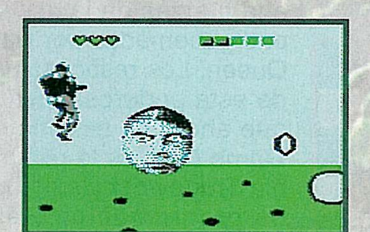
NIVEL 6.5



Un nivel de transición nos llevará a la puerta de acceso al enemigo de final del juego. Un estrecho corredor separa la puerta de entrada y la de salida.

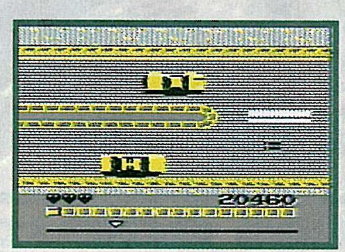


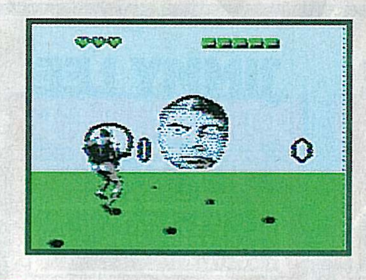




poco se ha quedado atrás, logrando unas melodías pegadizas y divertidas que, junto a los efectos de sonido, consiguen introducirnos plenamente en el misterioso y enigmático mundo de la realidad virtual.
Pese a retomar el nombre de una exitosa película con fines meramente comerciales, es indudable que este nuevo cartucho de **Sales Curve** constituye un acierto en toda regla.

J. C. MAYERICK





NIVEL 7





Con una estructura de shoot'em up, en este último nivel deberemos acabar con Jobe, el culpable de todos los desajustes informáticos ocurridos. Recoge las distintas armas que descubras para atacar con una mayor efectividad y contundencia.

THE LAWNMOWER MAN

VIRTUALMENTE BUENO

Sales Cuve ha creado un cartucho en el que la jugabilidad eclipsa la insuficiente calidad de los gráficos. Estamos ante uno de los títulos más recomendables para ***Game Boy***.





GAME BOY

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

- TRADEWEST (Rare)
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

FASE 1

Rash, Zitz, Pimple y los dragones Billy y Jimmy Lee han formado el escuadrón de combate más letal de los últimos tiempos para hacer frente a la fuerzas de la oscuridad gobernadas por Dark Queen. Los responsables de esta poderosa fusión, que ahora se estrena en ***Game Boy***, es la compañía **Tradewest** y su grupo de programación **Rare** (BATTLETOADS y OFF ROAD). Lo primero que llama la atención en este *beat'em up* es su atractiva intro, el diseño gráfico de escenarios y la enorme cantidad de detalles que salpican cada acción. Otro aliciente es la variada estructura del juego con fases de desarrollo horizontal, vertical, e incluso alguna a los mandos de una moto a propulsión. También sobresale la incorporación de una divertida fase de naves del tipo ASTEROIDS. Con el objeto de contrarrestar la estupidez congénita de la gran mayoría de los enemigos, los programadores han optado por una dificultad basada en trampas y obstáculos. Los reflejos y la habilidad serán nuestras principales armas en esta batalla planteada en seis extensas fases divididas en varios subniveles . Antes de conluir cada una de ellas, deberemos hacer frente a los clásicos jefes finales como: Abobo, Big Blag, Roper, Robo Manus, Shadowboss y la entrañable Dark Que-

LOS BUENOS

BILLY LEE

JIMMY LEE

PIMPLE

RASH

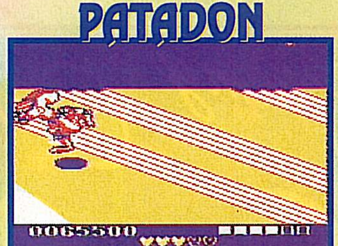
T. BIRD

ZITZ

PUÑETAZO



PATADON



CODAZO

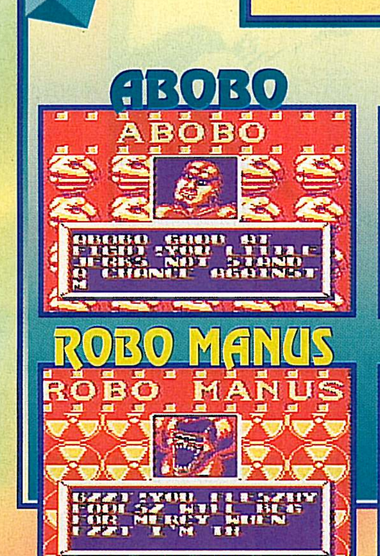


PATADA



LOS MALOS

ABOBO

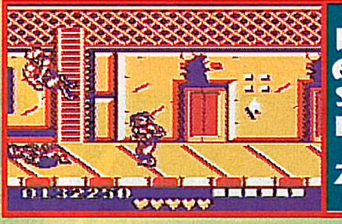


BIG BLAG · DARK QUEEN · ROBO MANUS · ROPER · SHADOWBOSS

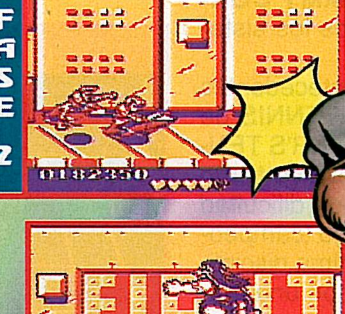


en. Cada personaje tiene su propia gama de golpes y, en términos generales, se mantienen las constantes de espectacularidad, simpatía y brutalidad ya famosas en anteriores entregas de ambos títulos.
Un aspecto poco cuidado es la total ausencia de opciones tan útiles como la de los niveles de dificultad en un juego de las características de **BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON**. Para que os hagáis una idea, llegar a la tercera fase con todas las vidas no plantea grandes problemas, pero salir sin agotar uno de los tres créditos del último nivel es casi una utopía. Nuestra única posibilidad en este apartado de las opciones se reduce a la elección de luchador entre los cinco protagonistas. En definitiva, **Tradewest** ha construido un inmejorable entorno gráfico para un programa jugable y entretenido que sólo sufre la carencia de algunos pequeños detalles.

DE LUCAR

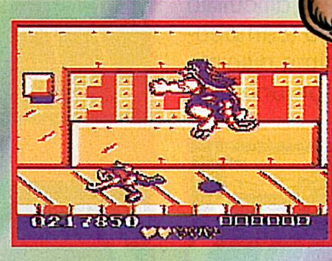


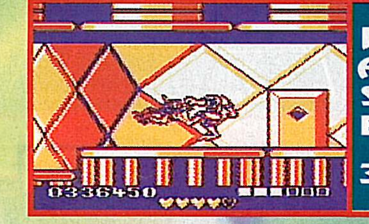
FASE 2



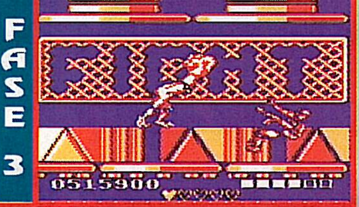


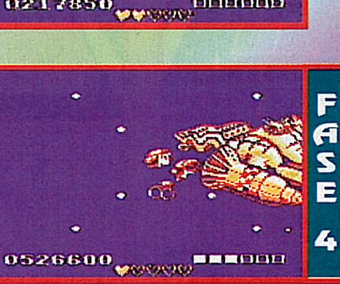






FASE 3





FASE 4



UNA UNION LETAL

Un programa de calidad técnica superior a la media, sobre todo en gráficos, que redunda en el esquema y planteamiento de los dos títulos de los que toma su nombre.



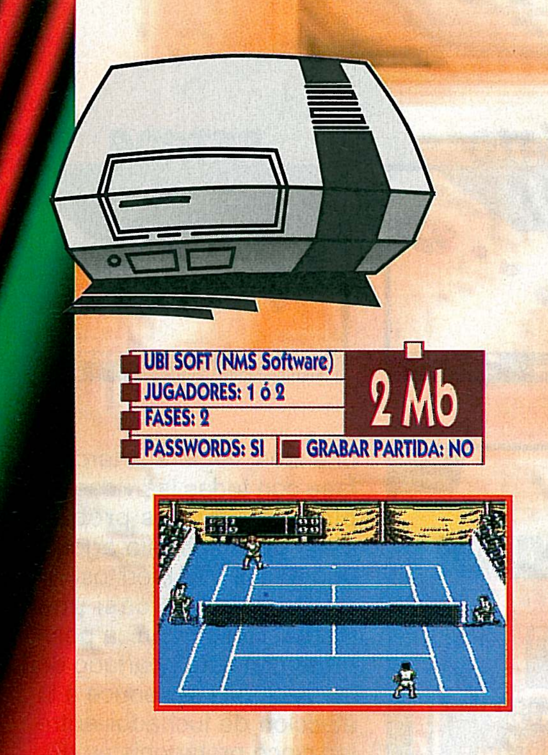


GRAFICOS 87
SONIDO 84
JUGABILIDAD 85



85

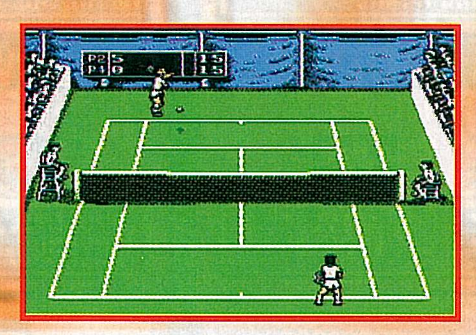
NES

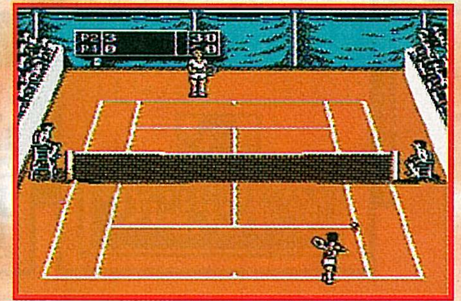


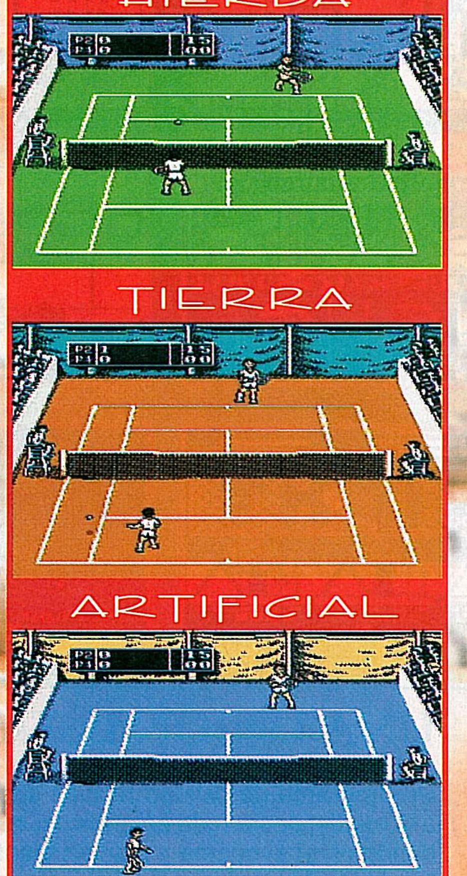


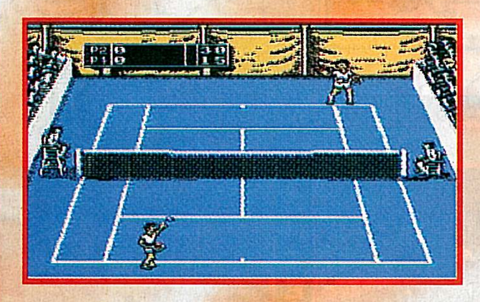
Jimmy Connors ha sido uno de los tenistas más carismáticos de los últimos tiempos en el circuito de la ATP. Su impresionante trayectoria deportiva está avalada por más de cien títulos individuales (incluidos ocho torneos de Grand Slam). **Ubi Soft** ha decidido aprovechar el carisma y la popularidad del tenista norteamericano para realizar un triple lanzamiento de **JIMMY CONNORS TENNIS** en todos los sistemas de **Nintendo**.

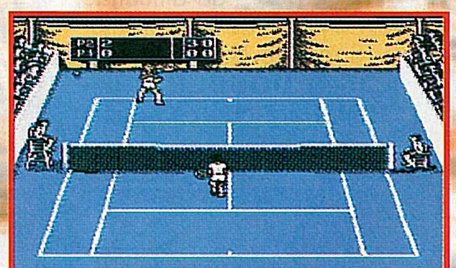
Este deporte ya tenía antecedentes en ***NES*** como SUPER TENNIS de **Nintendo** o FOUR PLAYER'S TENNIS de **Asmik**. Este nuevo título cuenta con tres niveles de dificultad y con dos modos de juego (campeonato y práctica). Esta última disciplina permite entrenarse con una máquina o contra otro jugador, ejecutando una variada gama de golpes. La modalidad de competición consiste en participar en 16 torneos, repartidos por toda la geografía mundial, a un solo partido. Los resultados obtenidos determinan los beneficios económicos de cada jugador en virtud de unos baremos preestablecidos. Los partidos carecen de scroll





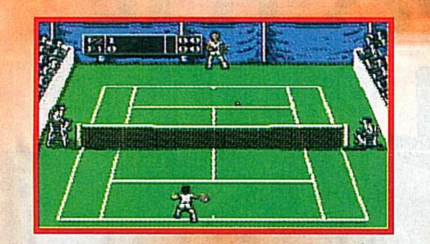


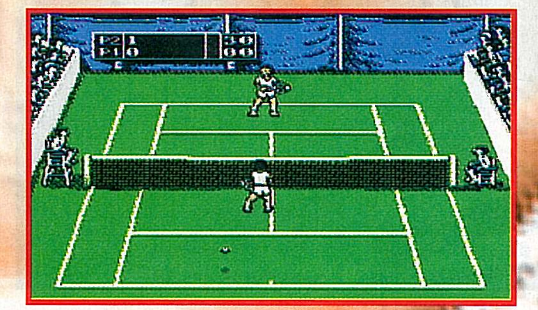




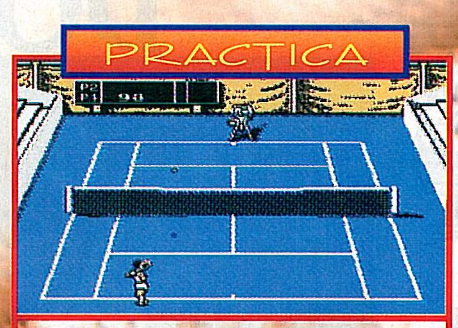




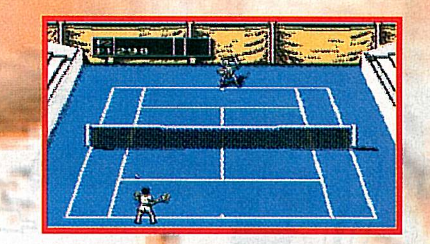


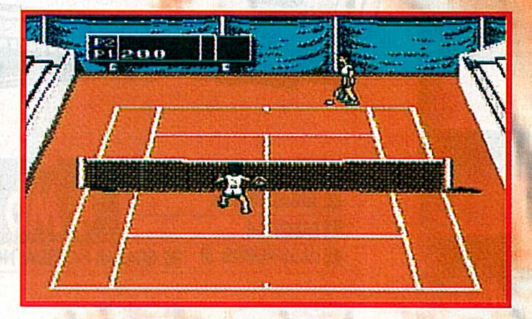


PRACTICA

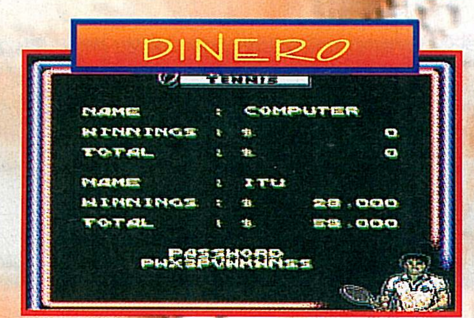


Con la inestimable ayuda de una máquina o de otro jugador, es posible poner en práctica los diferentes golpes recogidos.





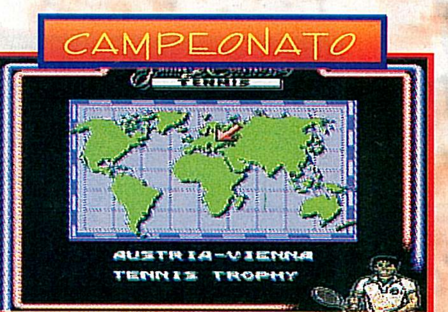
DINERO



La actuación desarrollada en cada torneo permite lograr diferentes sumas de dinero en función de la categoría del evento.

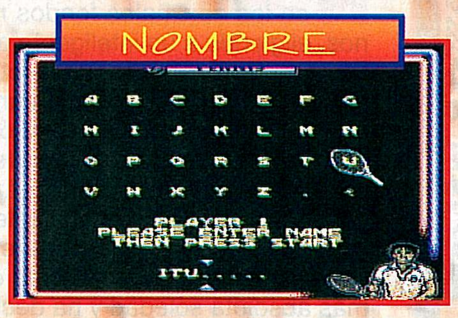


CAMPEONATO

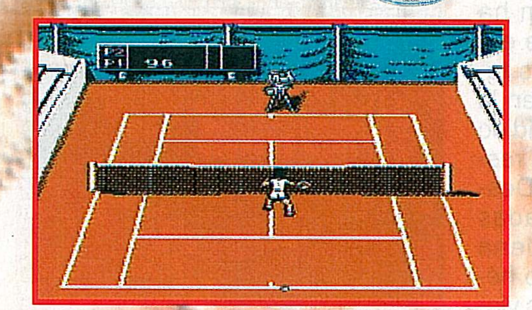


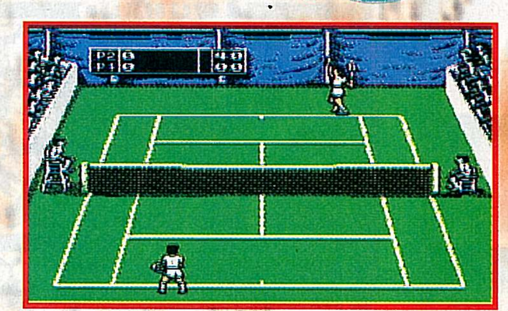
Dieciséis torneos, entre los que se incluyen los de Grand Slam, conforman sin lugar a dudas un circuito de auténtico lujo.

NOMBRE



Este nuevo cartucho permite personalizar el nombre de los tenistas participantes, pero no sus cualidades más destacadas.





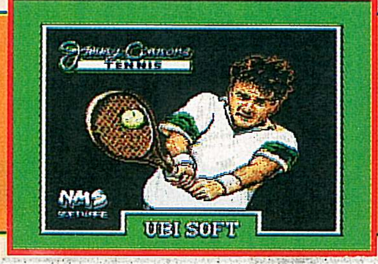
en la pista y la secuencia de golpes no ofrece ninguna novedad, resultando similar a la de otros simuladores tenísticos para los 8 bits de **Nintendo**. Sin embargo, los veloces y suaves movimientos de sprites ayudan a desplazarse con rapidez, logrando una notable jugabilidad.

Los programadores han olvidado aspectos importantes como los partidos de dobles o la posibilidad de cambiar de campo en los juegos impares, obligando a nuestro jugador a permanecer siempre en la parte inferior de la pantalla. Pese a estas carencias, los buenos efectos de sonido y la incuestionable calidad gráfica convierten a este cartucho protagonizado por el carismático Jimbo en un simulador competitivo.

PASSWORDS



JAVIER ITURRIOZ

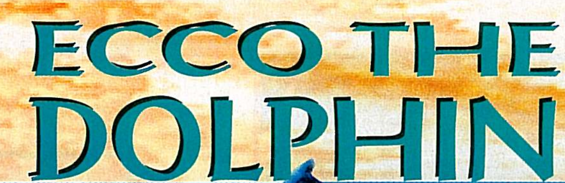


TENIS CON CARISMA

El popular Jimmy Connors protagoniza un cartucho que destaca especialmente por su calidad gráfica, aunque descuida aspectos como la variedad de opciones.

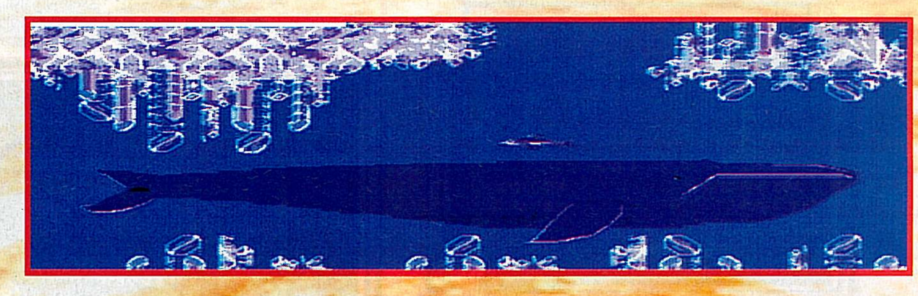






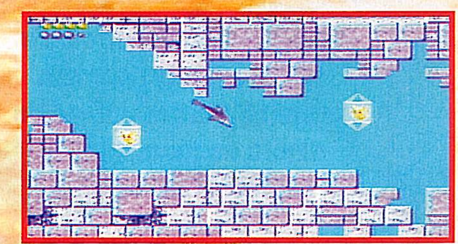






Novotrade buscó la inspiración en los abismales fondos marinos, eligiendo a un inteligente delfín llamado Ecco. El principal protagonista de esta aventura intentará luchar sin tregua con la intención de salvar la fauna marina de nuestro planeta. Un extraño huracán ha causado una auténtica debacle entre los habitantes de los mares terrestres. Ecco se ha quedado en la más absoluta soledad y ha decidido partir en busca de los máximos responsables de esta catástrofe. Después de viajar hasta las heladas aguas del Polo Norte, la ballena azul le ha comentado a nuestro héroe que sólo Asterite, el ser más viejo y sabio de los mares, puede darle la respuesta correcta a todas sus incertidumbres y dudas.

Sin embargo, Ecco se encuentra con una nueva historia inesperada, ya que deberá visitar las ruinas de una ciudad hundida donde se esconde una máquina del tiempo. Este artilugio permitirá viajar a nuestro delfín a épocas remotas, donde po-



LAS CONCHAS







MAQUINA DEL TIEMPO



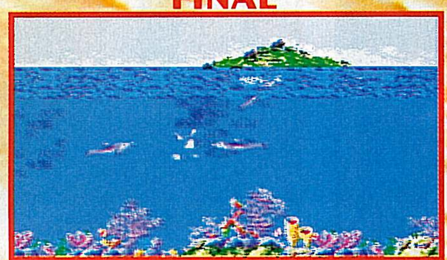
EL HURACAN

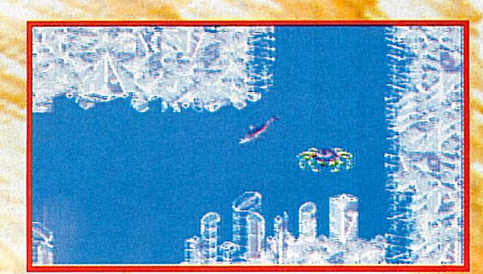


LA LLAVE



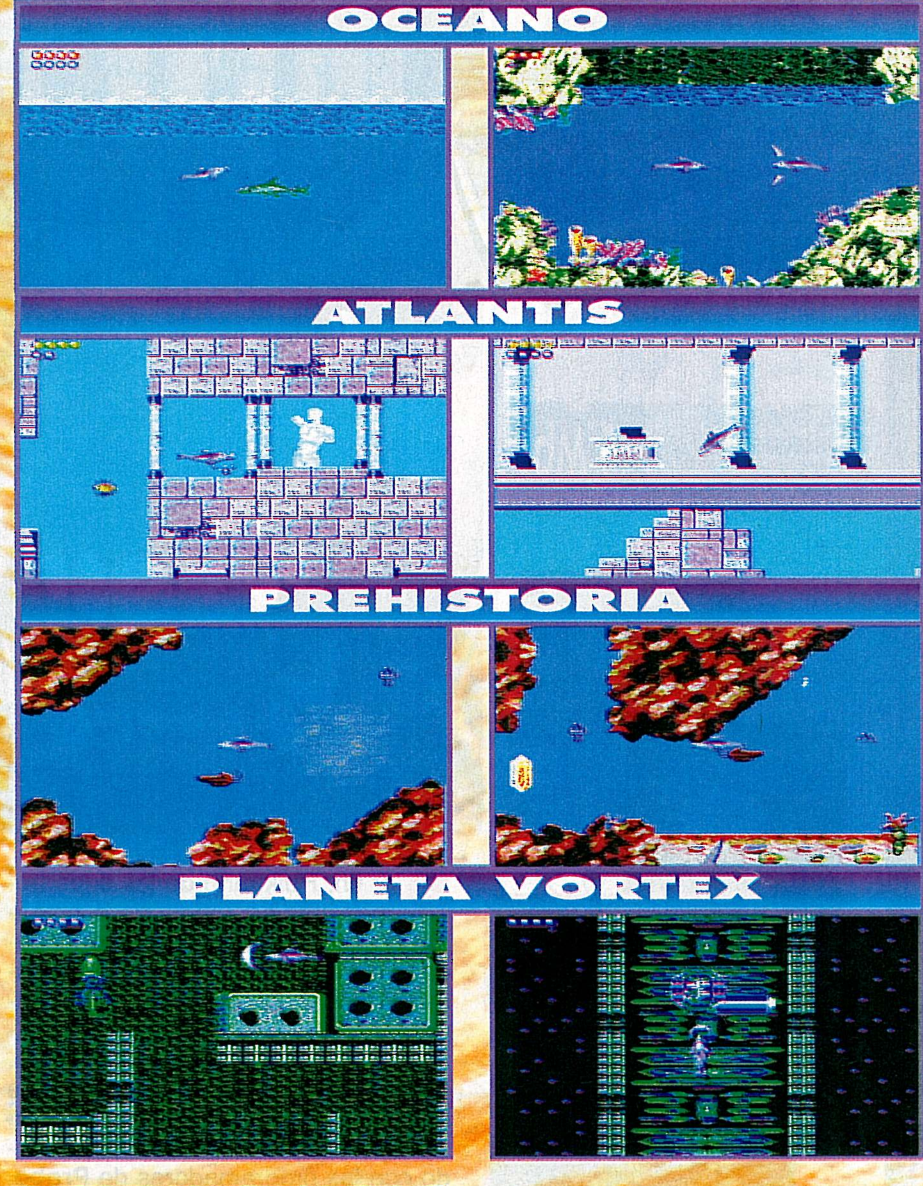
FINAL





ENEMIGO FINAL

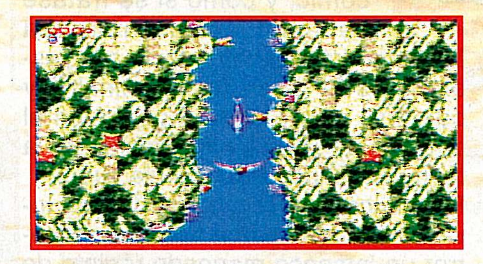




drá recuperar la añorada pieza que Asterite necesita para recobrar la inmensidad de su poder y sabiduría. Después de conseguir esta complicada meta, Asterite revela a Ecco el motivo que ha provocado una amplia disminución de la fauna submarina. Los culpables son unos alienígenas del planeta Vortex, que necesitan una dieta especial para subsistir a las duras condiciones climáticas y ambientales de su hábitat. Su líder será el último enemigo que deberéis vencer para que la paz retorne a los dominios de Neptuno.

Los programadores se han mantenido fieles en todo momento a las ver-





siones anteriores para ***Mega Drive*** y ***Mega CD***, ya que la aventura continúa por los mismos derroteros. Los escenarios resultan más sobrios, y la música no alcanza el nivel de otras producciones realizadas para ***Master System***. Los movimientos de Ecco son suaves y armoniosos, salvo cuando el protagonista alcanza grandes velocidades. En ese instante, el scroll se vuelve mareante y brusco. Estamos ante un juego para los amantes de la naturaleza. El mundo del videojuego y la ecología vuelven a darse la mano en este cartucho.

R. DREAMER



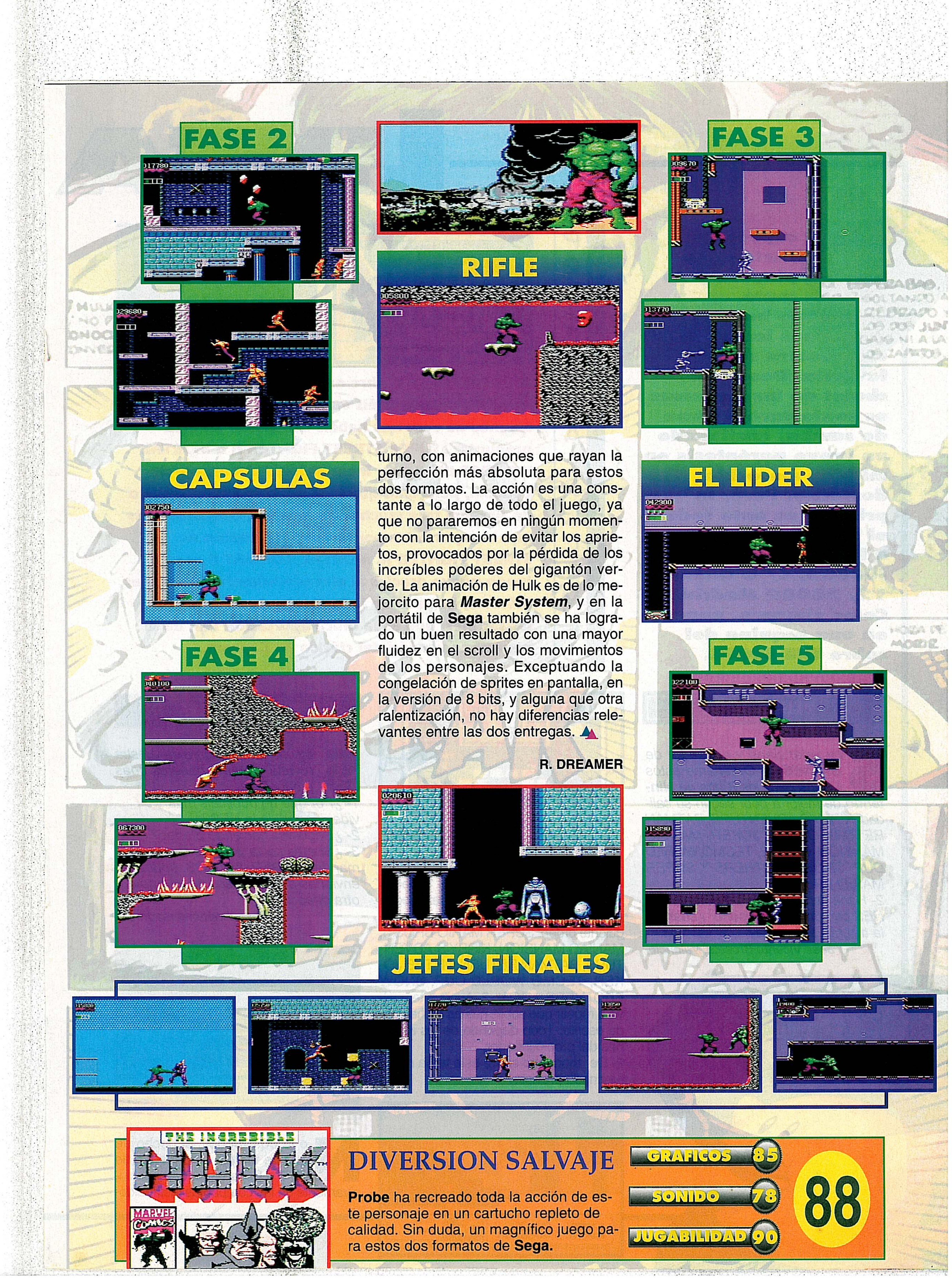
EN PLAN ECOLOGICO

Este juego constituye una extraña mezcla de arcade con ligeros toques de aventura. Pese a que puede resultar atractivo, su calidad técnica deja bastante que desear.





Por fin, Hulk, uno de los superhéroes más populares de la prestigiosa editorial **Marvel**, ha sido trasladado al mundo de los videojuegos como ya ocurrió anteriormente con Spiderman, The X-Men, Capitán América, Batman o Superman. **U.S. Gold**, una de las compañías más prolíferas en la producción de juegos para ***Master System*** y ***Game Gear***, ha contado con los programadores de **Probe**, creadores del mítico MORTAL KOMBAT y de la excelente conversión de TERMINATOR en ***Mega CD***, para la realización de este trabajo, consiguiendo un extraordinario resultado. **THE INCREDIBLE HULK** sigue fielmente las pautas del cómic, y como si se tratase de una nueva aventura, La Masa tendrá que enfrentarse a los esbirros de El Líder, un abominable y perverso sujeto que no cejará en el empeño de ver a los habitantes de la tierra sometidos a su terrible yugo.
Para acceder a la morada de este invasor alienígena será necesario recorrer un inmenso mapeado repleto de enemigos, con diferentes caminos a seguir, y estancias donde podréis encontrar vidas, rifles y cápsulas que restauren vuestra energía o transformen a Bruce Banner en Hulk.
Al final de cada una de las cinco fases nos encontraremos con el jefe final de



turno, con animaciones que rayan la perfección más absoluta para estos dos formatos. La acción es una constante a lo largo de todo el juego, ya que no pararemos en ningún momento con la intención de evitar los aprietos, provocados por la pérdida de los increíbles poderes del gigantón verde. La animación de Hulk es de lo mejorcito para ***Master System***, y en la portátil de **Sega** también se ha logrado un buen resultado con una mayor fluidez en el scroll y los movimientos de los personajes. Exceptuando la congelación de sprites en pantalla, en la versión de 8 bits, y alguna que otra ralentización, no hay diferencias relevantes entre las dos entregas.

R. DREAMER

THE INCREDIBLE HULK

DIVERSION SALVAJE

Probe ha recreado toda la acción de este personaje en un cartucho repleto de calidad. Sin duda, un magnífico juego para estos dos formatos de **Sega**.

GRAFICOS	85
SONIDO	78
JUGABILIDAD	90

88

LINEA

Después de tanto baño playero y de tanto bronceado barato, refrescaos las ideas con vuestra sección favorita. Desde mi chalet de las Bahamas os contestaré a ritmo de samba, realizando un breve paréntesis en mi bien merecido descanso. Pero, lo primero es ante todo el trabajo. Escribidme a la revista SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. Como siempre, poned en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES



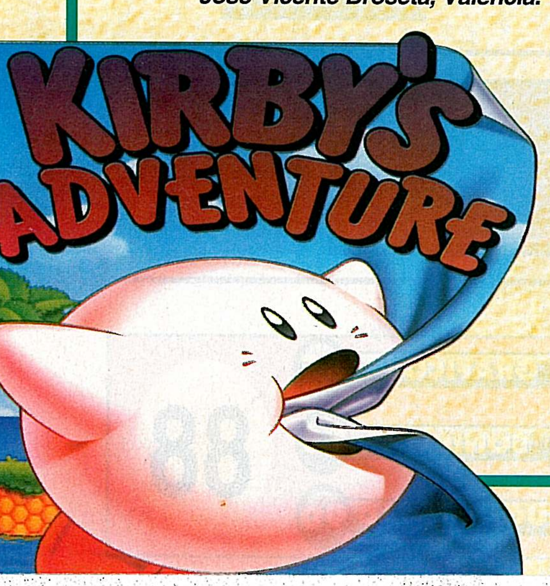


A partir de Septiembre os olvidaréis de los juegos de coches y centraréis vuestra atención en la lucha. Muchos de vosotros habéis coincidido en esta pregunta: ¿SUPER STREET FIGHTER II o MORTAL KOMBAT II? Soy un incondicional del arcade de Capcom, pero creo que la segunda parte del juego de Acclaim trae muchas novedades, bastantes más que las aportadas por la enésima versión de STREET FIGHTER II. MORTAL KOMBAT II es un juego nuevo gracias al elevado número de detalles inéditos, además de la inclusión de nuevos personajes, que es la única aportación real de la penúltima versión del clásico de Capcom.

VENGA NES

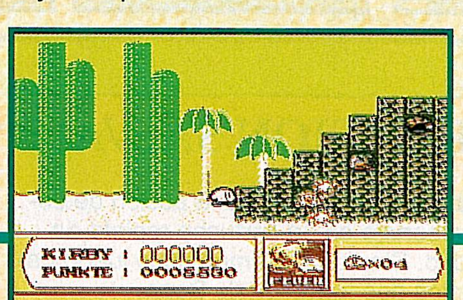
*Soy valenciano y poseedor de una **NES**: 1- Ordéname estos juegos para los 8 bits de **Nintendo** de mejor a peor según su calidad: KIRBY'S ADVENTURE, BATMAN RETURN OF THE JOKER, MANIAC MANSION, GOAL 2, TECMO WORLD CUP, SNOW BROTHERS Y SUPER MARIO BROS 3.*
*2- Hace tiempo se habló de una **NES** con un nuevo diseño, ¿cuándo la traerán a España?*

José Vicente Broseta, Valencia.





Ahí va mi contestación: 1- Todos son grandes juegos, pero según mi criterio los pondría en el siguiente orden: SUPER MARIO BROS 3, MANIAC MANSION, KIRBY'S ADVENTURE, BATMAN RETURN OF THE JOKER, TECMO WORLD CUP, SNOW BROTHERS y GOAL 2. Aunque te vuelvo a repetir que sobre gustos no hay nada escrito. Todo depende de las aficiones del propio jugador.
2- De momento sobre este tema no hay nada previsto.



FIEL A LA NES

Soy una fiel seguidora de vuestra revista y quiero haceros unas preguntas:
*1- ¿Por qué no publicáis más videojuegos de la **NES**?*
2- ¿Seguiréis haciendo ofertas?
*3- ¿Si eres socia y haces que te manden **SUPER JUEGOS**, podrían enviarlas en los meses de verano a otra dirección?*

Anónima madrileña



No te equivoques, el hecho de que se traigan o no juegos de **NES** a España depende exclusivamente de las compañías distribuido-

DIRECTA CON THE SCOPE

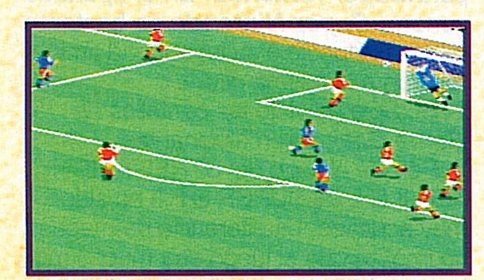


ras. Nosotros, las revistas especializadas del sector, no tenemos en estos casos ni arte ni parte.
2- Sí, la información más completa y fiable al mejor precio.
3- Contacta con el departamento de suscripciones.

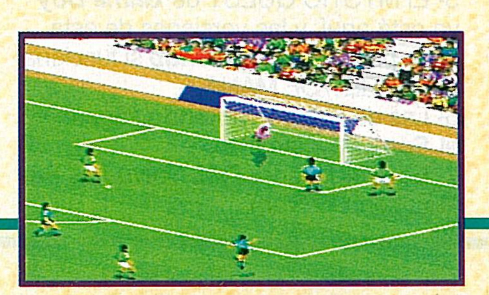
MEGA CD Vs. MULTIMEDIA

Qué tal os va la vida?, a mi me va de maravilla. Aquí están mis preguntas:
*1- Tengo el **Mega CD II** y querría saber si existe algún accesorio para que pueda igualarlo tanto en colores de pantalla como en velocidad de proceso con el **Multi Mega**.*
*2- ¿Cuantos colores puede sacar en pantalla el **Multi Mega** y qué velocidad tiene?*
*3- Para cuando el **CD** de la **Super Nintendo**.*

Lukas Piekarski, Guadalajara.



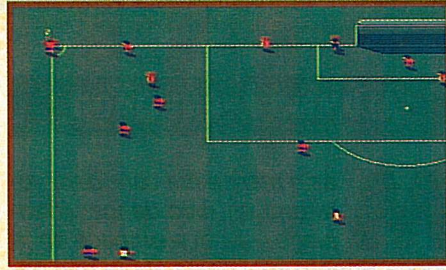
1 ***Mega CD II*** y ***Multi Mega*** tienen las mismas características técnicas.
2- 64 colores y 12 Mhz.
3- Olvídate del ***CD*** y piensa en el ***Project Reality*** (***Ultra 64***), o en alguna que otra sorpresa tipo ***Mega 32 X***.



PADRES INCOMPRENSIVOS

*Tengo una **Master System II** que no me gusta nada y quiero comprarme una consola de 16 bits, pero mi padre dice que con una ya tengo bastante.*
1- ¿Cómo puedo convencer a mi padre?
*2- **Mega Drive** o **Super Nintendo**.*
3- ¿No hay juegos importantes de ciclismo para ninguna consola?
4- ¿Qué es mejor, el pack SONIC 3 o el pack MEGA 7?

Manuel Giménez, Ronda (Málaga).



Intenta chantajearle con una foto de su amante y, en su defecto, procura que se eche un partidillo al SENSIBLE SOCCER. Nunca falla.
2- Con cualquiera de las dos acertarás.
3- No.
4- Si estás relizando tu primera incursión en el maravilloso mundo ***Mega Drive***, el pack MEGA 7 sin ninguna duda.

GUERRA DE CHIPS

*Buenas Scope. Tengo una **Super Nes** y unas dudas:*
1- ¿En qué se diferencia el chip SVP y la nueva generación del chip FX?
2- Ponme en orden de preferencia estos juegos: RAINBOW BELL, PLOK, AERO THE ACROBAT 2 y LOS PITUFOS.
3- ¿Cuándo saldrá en España el JUNGLE BOOK?
*4- ¿Para qué sirve la palanquita que está debajo de la **Super NES**?*

J. Camps, Sabadell .



Básicamente son mínimas. Las principales diferencias serán establecidas por los juegos.
2- PLOK, RAINBOW BELL y LOS PITUFOS. AERO THE ACROBAT 2 todavía no lo hemos visto.
3- En Septiembre más o menos.
4- En principio estaba previsto que fuera un *scart* que conectaría la consola a un ***CD ROM***. Como se ha desechado esta idea, utilízala de cenicero.





EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Nintendo. Las novedades que nos prepara esta compañía son alucinantes.
- Konami y Capcom, que han anunciado su intención de trabajar para Sony PSX.

TEMPLADO:

- Los lanzamientos de Super Nintendo para este extraordinario mes.
- La inexplicable ausencia de Sega en el C.E.S.

FRIO:

- La chulería y la falta de respeto al lector en otros consultorios.

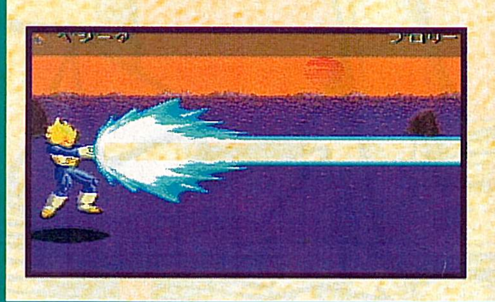
SON GOKU TORREBRUNO

*Soy un consolero amigo de Mario y Yoshi (es decir, poseedor de una **Super NES**). Tengo algunas dudas, que creo que puedes resolverme:*
1- ¿Cuándo en DRAGON BALL Z 2 se cambia el tamaño del personaje, aparece otro protagonista de la serie o sólo varía el tamaño?
2- ¿Cuándo saldrá a la venta RANMA 1/2 3 y 4 en España, o más concretamente en Ceuta?

Moisés Rilo Siena.



Se sustituye el sprite normal por el minúsculo del radar. Nada más que eso.
2- No se saben fechas concretas. El 3 no creo que salga nunca.



ALUMNO AVENTAJADO

*Más o menos me considero veterano en esto de los videojuegos, ya que empecé en la época **Spectrum** y hasta ahora han pasado por mis manos bastantes máquinas. Hace poco recibí la noticia de una consola llamada **Pana Twin Pro** con la que podías jugar con las auténticas placas de los salones recreativos. Así que solamente quisiera que me dieses más información sobre esta consola, pues estoy casi convencido de comprármela.*

Juanma Jaén, Cádiz.

Es la última moda. Se trata de una especie de artilugio al que puedes conectar las placas madre de los salones recreativos. Tiene sus ventajas e inconvenientes, ya que conseguir arcades actuales puede salirte por un ojo de la cara (entre 80 y 150 mil pesetas). En cambio, las placas de máquinas viejas cuestan más o menos lo que un cartucho normal, unas 10.000 pelas. Una difícil decisión.

PREGUNTON ENMASCARADO

*Tengo todas las consolas **Nintendo** y me gustaría hacerte algunas preguntas:*
*1- ¿Qué MORTAL KOMBAT II va a ser mejor, el de **Super Nintendo** o el de **Mega Drive**?*
2- ¿Saldrá en las portátiles?, ¿si es así, qué tal estará?
*3- ¿Por qué el SUPER STREET FIGHTER II de **Mega Drive** tiene 40 megas y el de **Super Nintendo** 32?, ¿se notará mucho la diferencia?. ¿Por qué **Capcom** está empeñada en hacer cartuchos de más megas para la **Mega Drive**?*
4- ¿Qué quiere decir Texture Mapping?, ¿cómo funciona en el STUNT RACE FX?.
5- ¿Llegará algún juego de la saga FINAL FANTASY a España?
6- ¿Se distribuirá algún día en nuestro país alguna de las nuevas máquinas?
*7- He leído en una revista extranjera ya hace algún tiempo algo sobre una consola llamada **Marty**. ¿Es otra consola o el nombre americano de alguna de las nuevas?.*

Javier Fernand Quintana, Madrid.



Por las pantallas que he visto de ambos juegos, parece que tiene mayor calidad gráfica la entrega para **Super Nintendo**. En el apartado sonoro, ***Super Nintendo*** es bastante mejor. Respecto a su jugabilidad ambos rayarán a la misma altura.
2- Sí. Sólo he visto las pantallas de ***Game Gear***, y son alucinantes.
3- Porque el salto del STREET FIGHTER II C.E. al SUPER S.F.II ha sido muy acusado. La diferencia de megas no implica que el juego sea mucho mejor, puede ser por publicidad, por rutinas de compresión o para equiparar los sonidos de ***Mega Drive*** con los de ***Super Nintendo***.
4- Aplicar relieves a estructuras poligonales. Cuando circules por la pista verás en la carretera distintos dibujos en 3D de personajes ***Nintendo.***
5- El MYSTIC QUEST de ***Game Boy*** ya está aquí, y las versiones de esta saga para ***Super Nintendo*** si funciona el SECRET OF MANA.
6- Las de **Sega** y **Nintendo** seguro, y el ***Sony PSX*** también,
7- Es el ordenador ***F.M. Towns*** de **Fujitsu** con ***CD Rom***.

DIRECTA CON THE SCOPE

WARPZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le conceda una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.

TURN AND BURN me encanta, pero me resulta un poco difícil. ¿Podrías darme alguno de sus passwords?

Eva Laura Rodríguez de Liévana, Herencia (Ciudad Real).



Yo también he tenido bastantes problemas para avanzar, pero para que no te quejes y me mandes tu teléfono, aquí tienes unas cuantas claves: Misión 5: BPYXDLNF; Misión 10: DCMHRPFJ; Misión 15: TDLJGSHX.



Me gustaría saber si hay algún truco para elegir fase en el juego KID CHAMALEON.

Armando Retamero, Cádiz.

En el segundo nivel de Blue Lake Woods dirígete a la bandera, pero no la toques. Súbete al último bloque y pulsa DERECHA y ABAJO junto con el salto, manteniendo apretados los botones especiales. Esto te transportará directamente al ansiado jefe final. Algo es algo.



¿Dónde está y cómo se tapa el agujero de los raptores en JP de ***Super Nintendo****?, ¿cómo se impide la salida del barco?, ¿dónde está la sala de comunicaciones?*

David Martínez Sanz, Algete (Madrid).



En el sublevel 2 del Raptor Pen, deberás empujar una empalizada para bloquear el pasadizo que conecta a este edificio con el Visitor Centre. Para impedir que zarpe el barco trata de



encontrar un terminal de ordenador en el Sub Level 1 del Raptor Pen. Sólo este terminal es capaz de realizar dicha función. En el Visitor Centre hay una sala de comunicaciones, pero no juega un papel primordial en el desarrollo del juego.



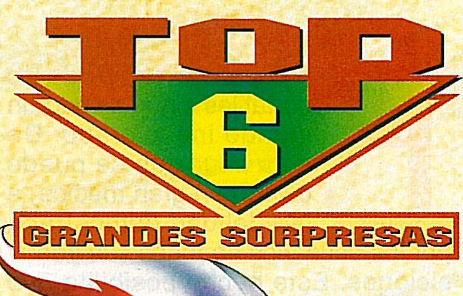
Tengo el TIME GAL de ***Mega CD****, y me gustaría que me dieras sus últimos passwords.*

El relojero ciático, San Sebastián de los Reyes.

Apunta. Año 2010 a.c.: WBMRJZVH; año 3001 a.c.: QWCDHRKT; año 3999 a.c.: PLQTVMXY; año 4000 a.c.: LKDWBSYF; año 4001 a.c.: KVGPRZCW.



TOP 6 GRANDES SORPRESAS





SUPER NINTENDO



MR. NUTZ

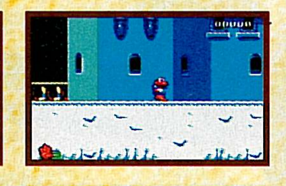
GAME GEAR

MICROMACHINES

MASTER SYSTEM

ROBOCOD





NES

MANIAC MANSION

GAME BOY

JOE & MAC





MEGA DRIVE



PETE SAMPRAS



UN MUNDO DE BOLSILLO

Los tres años transcurridos desde el lanzamiento de la primera portátil en nuestro país han servido para demostrar que, una vez más, Sega y Nintendo coparán este sector del mercado en un futuro inmediato.



En España el campo de las portátiles sigue siendo un mundo inexplorado. De esta situación se puede culpar, en gran medida, a la fidelidad demostrada por los ususarios en todas sus adquisiciones. Este hecho posibilita que una compañía, tras lanzar al mercado un producto de gran calidad, se duerma en los laureles, tal y como ocurrió con ***Game Boy*** y ***Game Gear***. El éxito de la primera se basó en su gran manejabilidad. La portátil de **Sega**, por el contrario, alcanzó una gran popularidad debido a tres razones fundamentales: una magnífica campaña publicitaria, la posibilidad de jugar en color y la oportunidad de transformar

GAME GEAR



La consola ***Game Gear*** surgió como la mejor respuesta a uno de los mayores aciertos de **Nintendo** en los últimos años. Sus bazas: LCD a todo color, compatibilidad con los cartuchos de ***Master System*** (con el pertinente adaptador) e, incluso, un periférico para utilizarla como monitor de televisión. Sus inconvenientes: un excesivo consumo de baterías y un hardware para videojuegos bastante limitado. Además, sus dimensiones no son las ideales para una consola que, supuestamente, se puede llevar en un bolsillo. No es la mejor portátil del mercado, pero puede entusiasmar a usuarios apasionados por el color.

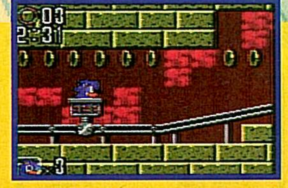
Compañía:	**Sega**	Colores en pantalla:	**32**
Procesador:	**Z-80 (8 bits)**	Sprites en pantalla:	**64**
Velocidad del procesador:	**3.58 Mhz**	Tamaño máximo de sprite:	**8 x 8 pixels**
RAM y Video RAM:	**16k y 16k**	Canales de sonido:	**3**
Pantalla:	**LCD color con retroiluminación**	Salida de auriculares:	**Sí**
Resolución:	**160 x 146 pixels**	Lo mejor:	**El TV tuner**
Paleta de colores:	**4.096**	Lo peor:	**El consumo de baterías**

PERIFERICOS

*Esta portátil se encuentra por detrás de su más directa competidora, la **Game Boy**. Sólo existen cuatro o cinco periféricos para esta consola. Por un lado, el TV Tuner con el que podemos transformar nuestra **Game Gear** en una auténtica televisión. Después tenemos el Master Converter para jugar con los cartuchos de **Master System** en nuestra portátil. Por último, apareció también una lupa para mejorar la visibilidad de su LCD.*

TOP 10 G. GEAR









*Game Gear dispone de un extenso catálogo de juegos. La principal productora es la propia **Sega**, aunque también ha recibido el apoyo de compañías tan importantes como **Acclaim**, **Virgin** o **U.S. Gold.** Entre sus títulos, hemos seleccionado los que, a nuestro juicio, son los diez mejores cartuchos de la historia de esta portátil.*





1. STAR WARS
2. LAND OF ILLUSION
3. REVENGE OF SHINOBI
4. JAMES POND 2
5. SONIC CHAOS
6. SONIC SPINBALL
7. NBA JAM
8. WONDER BOY
9. SHINOBI
10. KRUSTY'S FUN HOUSE

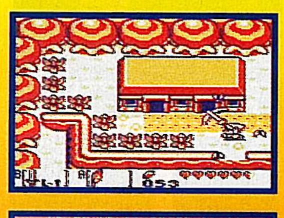
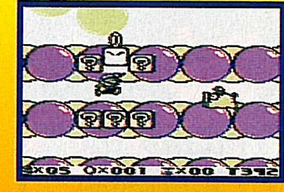
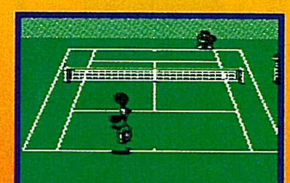
GAME



La portátil ***Game Boy*** nació en la década de los ochenta, recogiendo el testigo que dejarón las arcaicas ***Hand Held***. Utilizando un tipo de pantalla muy parecido a de éstas (LCD monocromo), su sistema de cartuchos resultó toda una novedad para aquellos años. Su reducido tamaño unido al apoyo que ha recibido por la práctica totalidad de compañías han fomentado un éxito sin precedentes en el mundo de los videojuegos. ***Game Boy*** es una magnífica consola portátil para principiantes, pero con un hardware para juegos que resulta excesivamente anticuado.

Compañía:	**Nintendo**	Colores en pantalla:	**4**
Procesador:	**6502 (8 bits)**	Sprites en pantalla:	**16**
Velocidad del procesador:	**2.14 Mhz**	Tamaño máximo de sprite:	**8 x 8 pixels**
RAM y Video RAM:	**8k y 4k**	Canales de sonido:	**4**
Pantalla:	**LCD B/N sin retroiluminación**	Salida de auriculares:	**Sí**
Resolución:	**140 x 102 pixels**	Lo mejor:	**Portabilidad**
Paleta de colores:	**4**	Lo peor:	**Hardware anticuado**

TOP 10 GAME BOY

__Game Boy__ ha sido, sin ninguna discusión, el soporte que más títulos ha visto aparecer en su ya dilatada historia. Prácticamente todos los clásicos de las recreativas y de consolas mayores han pasado por su diminuto LCD. Personajes como Mario, Kirby, Astérix o el mismísmo Link (de la saga ZELDA), han hecho de esta portátil, pese a su tamaño, la consola más grande lúdicamente hablando de todos los tiempos. El catálogo de juegos para __Game Boy__ es muy grande, por lo que enumerarlos todos en estas páginas sería francamente difícil. Por este motivo, entre todos los miembros de la redacción hemos creado esta lista con los mejores 10 títulos que puedes encontrar en este soporte:

esta consola en una televisión con el empleo de un periférico llamado *TV Tuner*. Más tarde llegó, a nuestro juicio, la mejor portátil que jamás se ha creado: **Atari *Lynx***, un proyecto en el que participaron conjuntamente técnicos de **Epyx** y **Commodore**. Desarrollaron una portátil a todo color que, además de alcanzar la cifra de 16 colores simultáneos en pantalla, proporcionaba todo tipo de herramientas a nivel de hardware para lograr cualquier efecto posible. Una mala política de licencias ha propiciado que hoy en día sólo los fanáticos del mundo de los videojuegos se interesen por ella. Hubo una segunda versión de esta consola, ***Lynx II***, cuyo reducido tamaño la convertía en una portátil ideal. Por último, cabe destacar un proyecto que en España nunca llegó a ver la luz y que respondía al nombre de ***Turbo Express***. Esta tentativa consistía en una versión portátil de la consola ***Turbo Grafx*** cuya calidad nunca fue valorada en nuestro país. Estas dos últimas portátiles (***Lynx*** y



BOY

PERIFERICOS

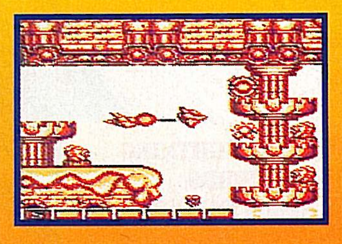
Game **Boy** de **Nintendo** es, sin duda, la consola portátil que mas se ha visto favorecida por la producción de compañías independientes. Además de los productos oficiales **Nintendo** (principalmente baterías recargables y kit de limpieza), han aparecido todo tipo de periféricos destinados a mejorar las condiciones de visibilidad y manejo de esta pequeña joya lúdica. Así, en el mercado podemos encontrar lentes de aumento con iluminación incluida, mandos de palanca que se colocan encima de los originales o reducidas baterías recargables que se alojan en el compartimento de las pilas. El número de modelos diferentes, cada uno de una compañía distinta, hace absolutamente imposible enumerarlos todos.

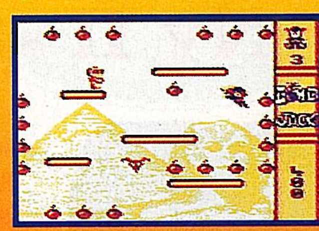


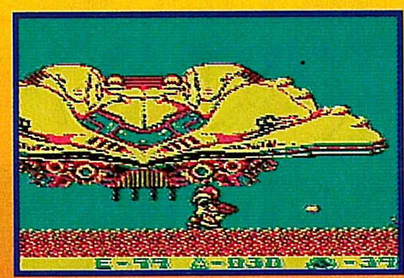





1. THE LEGEND OF ZELDA
2. WARIO LAND
3. MYSTIC QUEST
4. SUPER MARIO LAND 2
5. METROID
6. DONKEY KONG
7. PARODIUS
8. KIRBY'S DREAM LAND
9. TOP RANKING TENNIS
10. BOMB JACK









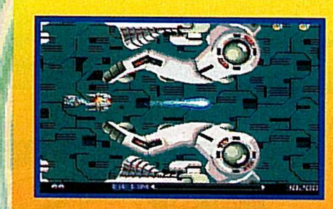
Turbo Express) no pudieron salvar el hándicap de sus baterías. En relación a las cifras de este sector, señalar que su cuota de mercado dentro del mundo de los videojuegos es de, aproximadamente, un **20%**. Por otro lado, es necesario reseñar la notable superioridad de ***Game Boy*** sobre su máxima competidora, ***Game Gear***, debido especialmente a su portabilidad. **Nintendo** parece haber abandonado todo tipo de acciones en este campo. Una buena prueba de esta afirmación es el lanzamiento del ***Super Game Boy*** para ***Super Nintendo***. Por el contrario, **Sega** pretende crear una versión mejorada de su actual ***Game Gear***. Además, esta compañía nos tiene preparada una sorpresa para un futuro, aunque no precisamente inmediato. El invento en cuestión será muy semejante a la ***Mega Jet*** (la ***Mega Drive*** portátil de **Sega** sin LCD), aunque en esta ocasión se le habrá dotado de la pertinente LCD a color que le convertirá, esta vez sí, en la única portátil de 16 bits. Pese a que el presente no sea excesivamente alentador, cabe albergar la esperanza de que en el futuro esta situación cambie

TURBO EXPRESS

Sin duda, es la mejor portátil que existe. Es una simple adaptación de la magnífica ***Turbo Grafx***, lo que la convierte en el más claro ejemplo del camino que el resto de compañías deberían seguir. Su hardware para juegos es impresionante, pero aún lo es más la calidad de la pantalla LCD, que con una resolución de 320 por 224 *pixels*, consigue una definición realmente asombrosa. Una auténtica joya que, hoy por hoy, tan sólo se puede conseguir a traves de importadores.

Compañía:	NEC	Salida de auriculares:	Si
Procesador:	LSI Custom Chip 6820 (semi 16 bits)	Sprites en pantalla:	64
Velocidad del procesador:	7 Mhz	Tamaño máximo de sprite:	32 x 32 pixels
Microprocesadores paralelos:	Custom Graphic Chip (16 bits)	Curiosidades Hardware:	Dual Playfield Scroll Parallax
RAM y Video RAM:	64k RAM y 64k Video RAM	Salida de auriculares:	6 canales sonido estéreo
Resolución:	320 x 224 pixels	Lo mejor:	Un portentoso LCD
Paleta de colores:	512	Lo peor:	Nunca llegó a España
Colores en pantalla:	16 hasta 512		

TOP 5 TURBO EXPRESS







1. R-RYPE
2. PC KID 2
3. BLAZING LAZERS
4. GRADIUS
5. OPERATION WOLF

LYNX I / LYNX II

Diseñada por **Epyx** y por el equipo de desarrollo del ***Amiga*** de **Commodore**, su *hardware* incorporaba magníficas herramientas, aunque carecía de un buen color y su manejabilidad era escasa.



1. BLUE LIGHTNING
2. WAR BIRDS
3. STUNT RUNNER
4. CHEQUERED FLAG
5. SHADOW OF THE BEAST

Compañía:	Atari	Sprites en pantalla:	128
Procesador:	65C02 (Custom 16 bits)	Tamaño máximo de sprite:	Programable
Velocidad del procesador:	4 Mhz	Curiosidades Hardware:	Scaling en todos los sprites
RAM y Video RAM:	64k y 8k	Salida de auriculares:	4 canales sonido estéreo
Resolución:	160 x 102 pixels	Salida de auriculares:	Si
Paleta de colores:	4.096	Lo mejor:	El hardware para juegos
Colores en pantalla:	4.096	Lo peor:	Su tamaño

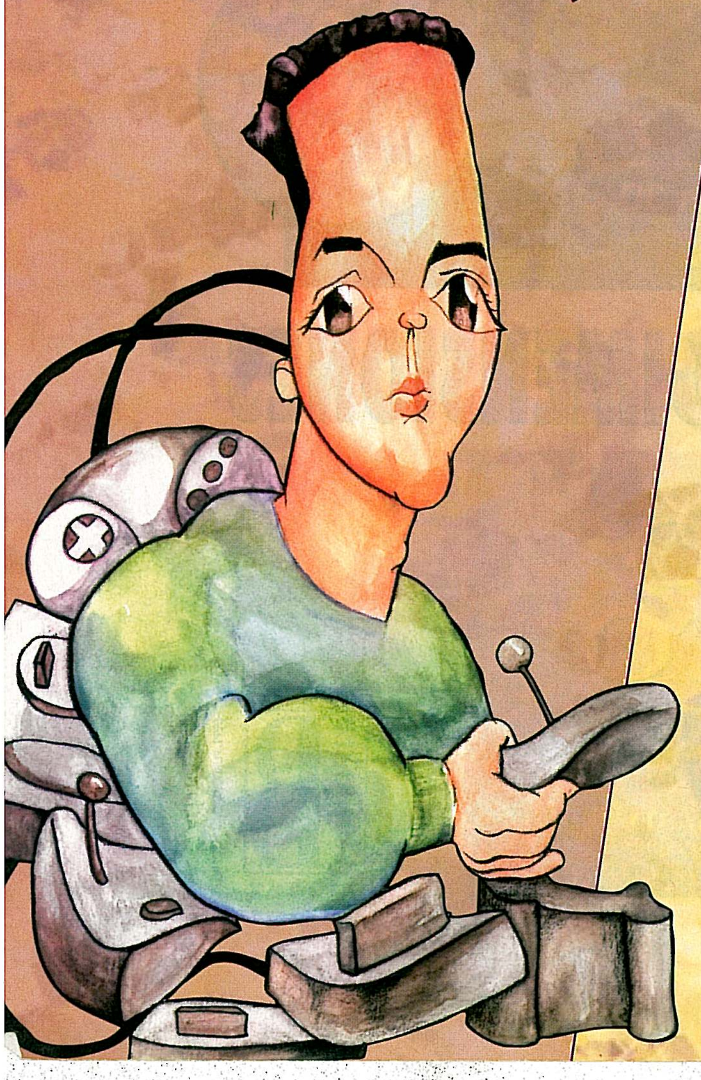
por completo. Para ello, debería iniciarse una política de investigación orientada a conseguir que la vida de las actuales baterías se prolongue de forma considerable. Otro de los aspectos que deberían mejorarse sería el relacionado con las pantallas LCD a color. Reducir el consumo de los *Back-light* (retroiluminadores encargados de que la pantalla sea visible sin luz) e incrementar la visibilidad del *Display* deben ser los apartados más importantes a mejorar en un futuro inmediato. El precio de los cartuchos para una portátil puede oscilar entre un 60 y un 75 por ciento del coste total de la propia consola. Por tanto, es necesario destacar el prometedor futuro que **Sega** nos prepara y al que **Nintendo** no parece muy dispuesta a responder. Pese a todo, tenemos fundadas esperanzas de reactivación en este sector, que debe ser una simple extensión de las consolas domésticas.

J.C. MAYERICK

THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

En este número me he dado una vuelta por una trascendental cita del mundo del videojuego: la feria Tokyo Toy Show. Desde esta sensacional atalaya, os traigo grandes novedades sobre las máquinas del futuro como: Saturn de Sega, PlayStation de Sony, BA-X de Bandai o la esperada consola Neo Geo CD. Todo un lujo.



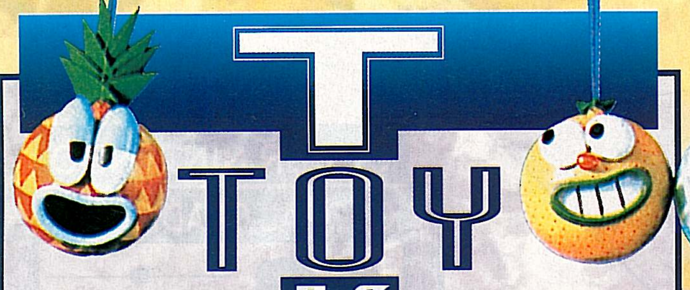
NEC FX



Siguiendo las pautas de su primer proyecto, Tetsujin o Iron Man, los ingenieros y planners de NEC han creado la nueva máquina de 32 bits que continuará la gloriosa andadura japonesa de la PC Engine: NEC FX. Lo que más llama la atención de esta creación es el diseño en forma de torre PC. Su color blanco es toda una nota de armonía y belleza. Cuatro años de desarrollo y un total de 60 personas avalan la nueva baza de NEC, que verá la luz del día a finales de Noviembre a un elevado precio de 50.000 ¥ (55.000 pesetas), pero con un software realmente económico: entre 5.000 y 10.000 ¥. Los 15 títulos en desarrollo para NEC FX están siendo realizados por compañías tan contrastadas como NEC HE, NEC Avenue, Hudson Soft o Hunex. Destacan FX FIGHTER, similar a VIRTUA FIGHTER pero con mayor realismo, BATTLE HEAT y STREET FIGHT (no confundir nunca con STREET FIGHTER).

CARACTERISTICAS TÉCNICAS

CPU: procesador 32 bits RISC V810 (NEC).
VELOCIDAD: 21.5 Mhz.
RAM: 2Mb.
VRAM: 1.25Mb.
ROM:1 Mb.
BUFFER CD: 256Kb.
BACK UP MEMORY: 32K SRAM.
RESOLUCION: 320 por 240 Máxima.
COLORES: 16,7 millones (color real).
SPRITES EN PANTALLA: 128.
PLANOS BASICOS DE SCROLL: 7.
SPECIAL FX: Rotación, Zoom In y Out, Ghost Layering, Fade y Priority.
FORMATOS: FX CD, CD Música, CD+G, CD+EG y Photo CD.
PAD: 6 Botones.
TAREAS DEL PROCESADOR DE IMAGEN: JPEG, Scroll Horizontal, 1 Parallax.
TAREAS DEL PROCESADOR: 6 Parallax, Rotación y Zoom In y Out.



TOKYO TOY SHOW



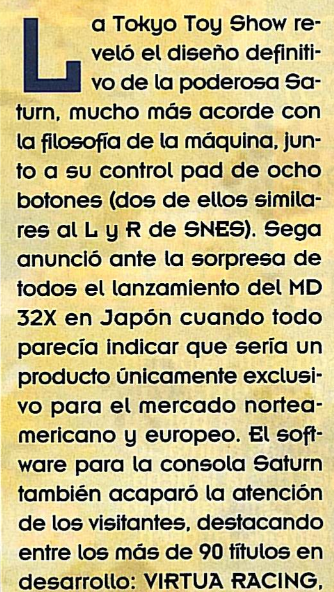
LOS DATOS

- **102.000** visitantes
- **154** compañías japonesas
- **72** del resto del mundo
- **35.000** productos presentados

Entre los días 2 y 5 de Junio tuvo lugar en Tokyo la feria Tokyo Omocha /Toy Show (la palabra Omocha significa juguete en castellano). Una vez más las compañías relevantes de este mundillo se dieron cita en el Makuhari Messe Stadium para presentar entre otras cosas las máquinas protagonistas de los próximos meses. Desde la popular Saturn de Sega, PlayStation de Sony o la FX NEC hasta la Duo RX (versión mejorada y optimizada de la actual Turbo Duo), la BA-X de Bandai con lector de CD ROM o la esperada Neo Geo CD. Todas ellas impresionaron y apasionaron al público visitante convirtiéndose en las auténticas protagonistas

SEGA SATURN





La Tokyo Toy Show reveló el diseño definitivo de la poderosa Saturn, mucho más acorde con la filosofía de la máquina, junto a su control pad de ocho botones (dos de ellos similares al L y R de SNES). Sega anunció ante la sorpresa de todos el lanzamiento del MD 32X en Japón cuando todo parecía indicar que sería un producto únicamente exclusivo para el mercado norteamericano y europeo. El software para la consola Saturn también acaparó la atención de los visitantes, destacando entre los más de 90 títulos en desarrollo: VIRTUA RACING, DAYTONA USA (tan sólo al 10 por ciento de su realización), VICTORY GOAL, SHINOBI EX, CLOCKWORK KNIGHT, GUILE RACER, DEADLUS y el esperado pero todavía incompleto VIRTUA FIGHTER (sólo está elaborado en un simple 30 por ciento).

SONY PLAYSTATION

Desde que Nintendo y Sony cerraron su acuerdo sobre el desarrollo del primer prototipo de PlayStation, los creadores de Sony comenzaron su nuevo proyecto en el más absoluto de los secretos bajo el nombre de PS-X. Hace unos meses todos comenzamos a elucubrar sobe la nueva máquina. Namco prometió la conversión de su RIDGE RACER para PS-X/PlayStation y otras 163 compañías firmaron acuerdos para apoyar el nuevo producto (Konami, Capcom, Virgin o Taito, entre otras). La Tokyo Toy Show se encargó de desvelar el aspecto físico de la nueva máquina: un acertado diseño y un impresionante control pad. Tecnológicamente hablando, nos encontramos con la máquina más potente de la nueva generación, y es posible que se convierta en rival directo de las compañías Nintendo y Sega durante los próximos años.

CARACTERISTICAS TÉCNICAS

CPU: procesador 32 bits RISC R3000A.
VELOCIDAD: 33 Mhz.
RAM: 16 Mb.
VRAM: 8 Mb.
RAM Sound: 4 Mb.
ROM: 4 Mb.
BUFFER CD: 256Kb.
BACK UP MEMORY: Tarjetas RAM.
RESOLUCION: Desde 256 por 224 hasta 640 por 480.
COLORES: 16,7 millones (color real).
SPRITES EN PANTALLA: 4000 (8x8).
3D GEOMETRIC ENGINE: 66 MIPS, 1,5 millones de polígonos Flat shaded (colores planos) por segundo y 500.000 polígonos con Texture Mapping y/o luz en tiempo real por segundo.
SONIDO: ADPCM, 24 canales.
Frecuencia de muestreo: 44.1 Hz.
FORMATOS: MPEG1, JPEG y ficheros H.261.
PAD: 10 botones.

NEO GEO CD



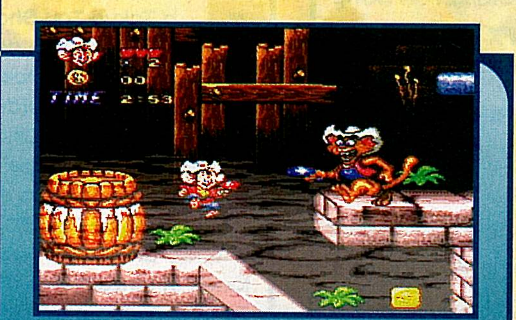
Incorpora las mismas características técnicas de la Neo Geo.Destacan: su nuevo joystick, su memoria RAM de 66 megabits y el aumento de su Video RAM a 512 K.

BANDAI BAX

Bandai presentó su pequeña BA-X, un curioso artefacto con unidad CD ROM y un procesador central de sólo 8 bits. Su precio será de 28.000¥ (30.000 pesetas).

THE REAL GAMEMASTER

SUPER NINTENDO
FIEVEL GOES WEST
8 MEGAS — HUDSON SOFT — JAPON



Los magos de Hudson Soft retornan al mundo del videojuego con FIEVEL GOES WEST, que destaca por su precioso colorido, sus soberbias animaciones y su scroll de antología. Hasta la llegada de SUPER BONK en *SNES* este cartucho es de lo mejor que ha programado Hudson.







SUPER NINTENDO
BEAUTY & THE BEAST
8 MEGAS — HUDSON SOFT — JAPON

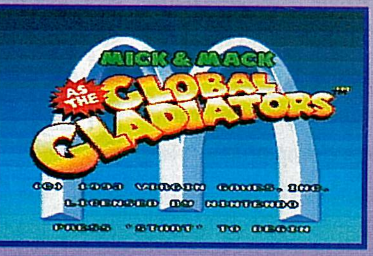





Otro lanzamiento de la compañía Hudson para Otoño, y siguiendo las pautas de FIEVEL, es la adaptación del clásico DISNEY BEAUTY & THE BEASt. Sorprendentes gráficos, Three Layer Parallax continuo, una gran dificultad y una bonita intro son las máximas cualidades de este cartucho.

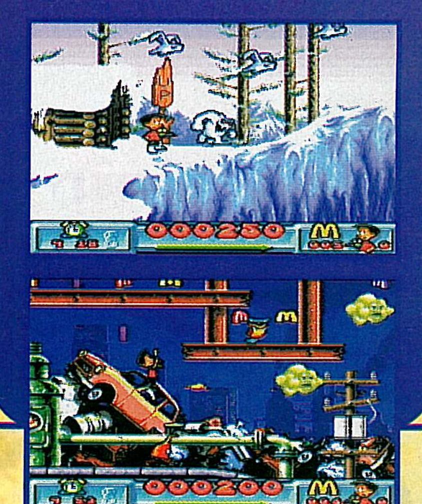


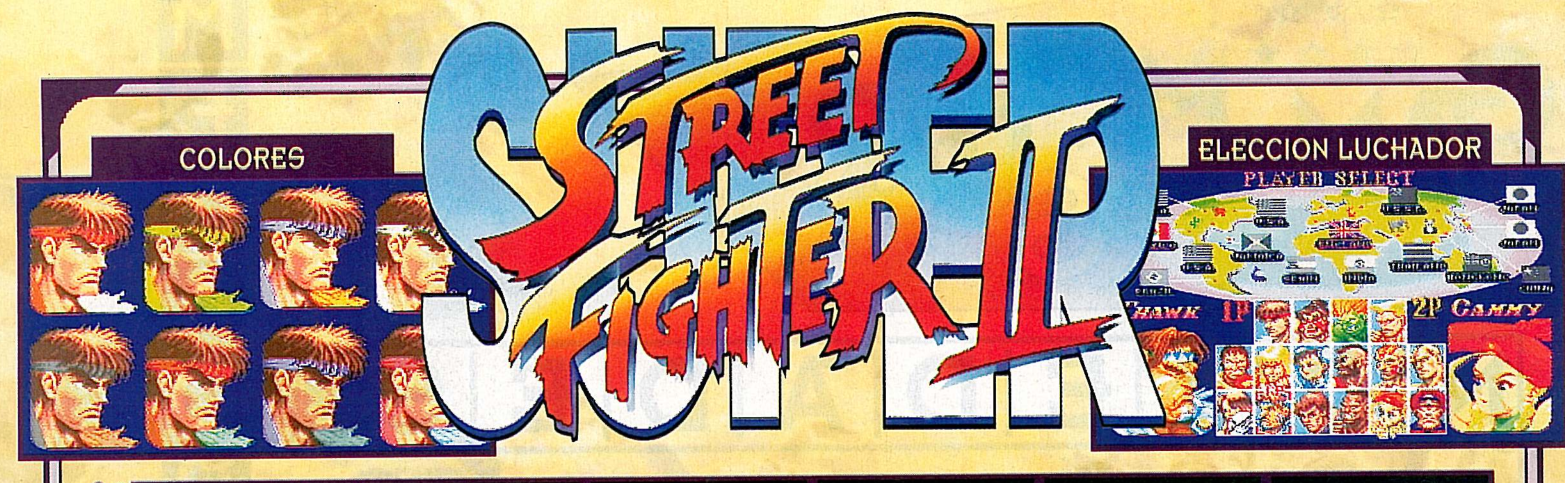
SUPER NINTENDO
GLOBAL GLADIATORS
16 MEGAS — VIRGIN — R. UNIDO






GLOBAL GLADIATORS, para *Mega Drive* demostró que una inteligente programación puede hacer maravillas. Ahora le llega el turno a la versión *SNES*, donde las bondades técnicas rayan la perfeción gracias a las grandes animaciones, un mayor mapeado y el exquisito colorido.





INTRO





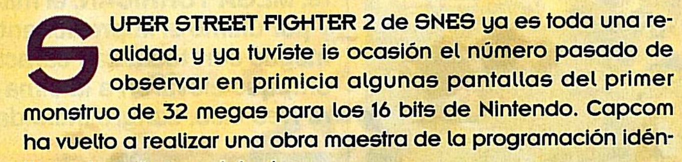




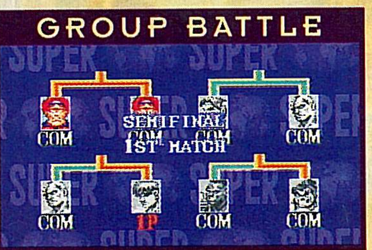




SUPER STREET FIGHTER 2 de SNES ya es toda una realidad, y ya tuviste is ocasión el número pasado de observar en primicia algunas pantallas del primer monstruo de 32 megas para los 16 bits de Nintendo. Capcom ha vuelto a realizar una obra maestra de la programación idéntica a la coin-op original (con los cinco modos diferentes de juego que inciorpora la versión para Mega Drive), y que supondrá un nuevo éxito para la compañía japonesa. Dentro de muy poco estará en España, acompañando la sobresaliente lista de lanzamientos para Super Nintendo. Mención especial para la poderosa intro que tantas y tantas veces hemos visto en la recreativa, las animaciones de los luchadores (especialmente los nuevos personajes), la mejorada banda sonora, el sonido FX y la sabrosa jugabilidad que convirtió al primer STREET FIGHTER 2 en uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos. Cada vez queda menos para jugar con él.

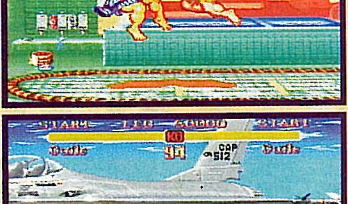






















T. HAWK

FEI LUNG

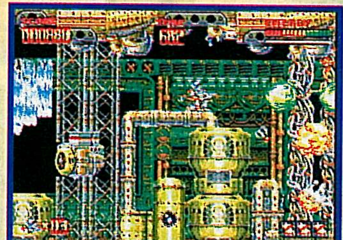
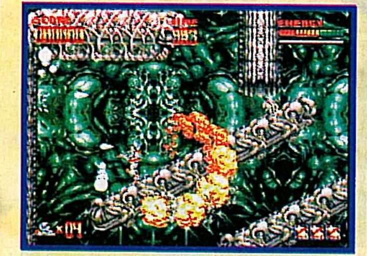
DEE JAY

CAMMY

THE REAL GAMEMASTER

NOVEDADES MEGADRIVE

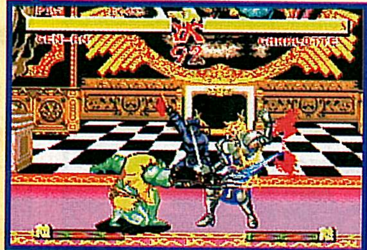
MEGA TURRICAN


Cuando todos los ojos dirigen sus curiosas miradas hacia las excelencias técnicas del *MD 32X*, la compañía Sega nos prepara para los próximos tres meses novedades realmente brillantes, que van a causar furor.
Entre estos lanzamientos me gustaría destacar cuatro juegos que brillan con luz propia: FEEL, la nueva mascota de Sega que compartirá el estrellato con Sonic, DYNAMITE HEADDY, otra demostración del buen hacer de los muchachos de Treasure, MEGA TURRICAN, el mito de Factor 5 elevado al cubo, y por último el impresionante SAMURAI SHODOWN de 24 megas con todas las características (exceptuando el zoom) que elevaron a la cima del estrellato a la versión para *Neo Geo*, sangre incluida.

SAMURAI SHODOWN







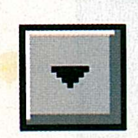

FEEL








LA ULTIMA GENERACION DE PORTATILES





WINDOWS SIN PROBLEMAS CON 50 TRUCOS

MULTIMEDIA: ARTE, HISTORIA E IDIOMAS

super PC

Nº 15 - AGOSTO - 1994. 795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

CORELDRAW 5.0 PARA MECANICOS DEL COLOR

QUINTA ENTREGA CURSO BASICO DE OS/2

JUEGOS THEME PARK

2 DISQUETES DE REGALO PC TEXTO EDITOR MOD

8 420565 046008 00015

PORTATILES: POTENCIA DE BOLSILLO

CURSO BASICO DE OS/2 Quinta entrega de nuestro coleccionable

DISCOS DUROS Soluciones para optimizar su rendimiento

CHICAGO CES'94 Crónica de un mercado en alza. La realidad virtual, el software multimedia y curiosos periféricos fueron los protagonistas





DIRECCION COMERCIAL DE MENSUALES

José Manuel Sánchez Ruiz, natural de Bilbao, ha sido nombrado Director Comercial de Mensuales de Grupo Z. Es licenciado en Ciencias Empresariales con la especialidad de Márketing por la Universidad Comercial de Deusto.
Sánchez Ruiz ha realizado el programa de de Dirección General de IESE y estudios complementarios de Dirección Comercial y Marketing. Ejerció como como Director Comercial en Ercros, Jefe de Márketing en Grupo Banco Vitalicio y Director de Márketing de Cetesa, cargo que abandonó para asumir la Dirección Comercial de Ediciones Mensuales y Ediciones Reunidas de Mediapublic, S.A. de Grupo Z. ■

NOMBRAMIENTOS



JOSE MANUEL SANCHEZ RUIZ — CLOTILDE VELA-HIDALGO

DIRECCION COMERCIAL DE SEMANARIOS

Clotilde Vela-Hidalgo Contreras, natural de Las Palmas de Gran Canaria, ha sido nombrada Directora Comercial de Semanarios de Grupo Z. Es licenciada en Ciencias de la Información con la especialidad de Publicidad y Relaciones Públicas. Ha sido miembro del departamento de Publicidad de Fósforos del Pirineo, S.A. y del creativo de Reader's Digest, S.A., de donde pasó a asumir la Dirección de Cuentas de Ogilvy & Mather, S.A. En los últimos siete años Clotilde Vela-Hidalgo ha trabajado en Wunderman Cato Johnson ocupando los cargos de subdirectora y directora de Servicio a Clientes. ■

CONCURSO ADIDAS

LOS GANADORES DE LOS 25 BALONES ADIDAS SON:

Jairo Guerra Sosa (Las Palmas)
Ignacio Benavente Castelo (Malaga)
Jacobo del Rio Calvo (Castellon)
Manuel Ruiz Pastor (Sevilla)
Modesto Pariente Pariente (Albacete)
Antonio Armas Peña (Las Palmas)
David Navarro Terceño (Madrid)
Manuel Casado Valle (Cordoba)
Ivan Abia Mayano (Jaen)
Andres Sola Lavall (Girona)
Jesus M. Roncero Moreno (La Rioja)
Alejandro Olivan (Huesca)
Javier Lopez Moratilla (Madrid)
Sergio Escribano Beitia (Madrid)
Claudio Caceres Cabello (Sevilla)
Javier Olea Fdez. de Gobeo (Madrid)
Eduardo Toribio Saez (Madrid)
Francisco Puche Canillo (Jaen)
Francisco Bayona Ruiz (Valencia)
Enrique Garcia Lopez (Burgos)
Raul Perez Ruiz (Malaga)
Jose Carlos Monje Jimenez (Cadiz)
Antonia Ruiz Gimemez (Madrid)
Daniel Navalon Escuder (Tenerife)
Jose Luis Monroy Gudiel (Toledo)

CONCURSO POLYGRAM

LOS GANADORES DE LOS 25 LOTES DE VIDEO SON:

Manuel Gwiño Spinner (Malaga)
Jose Antonio Vera Garre (Murcia)
Ruben Castellanos Durango (Toledo)
David Miguel Garcia (Palencia)
Rafael Rodriguez Benitez (Madrid)
Iban Sukia Illera (Guipuzcoa)
Jorge Santiago Larinaga (Vizcaya)
Enrique Garcia Lopez (Burgos)
Antonio L. Ruiz GArrido (Barcelona)
Fco. Javier Sanchez Morato (Cadiz)
Ramon L. Rodriguez Perez (Madrid)
Francisco Puche Canillo (Jaen)
Javier Olea Fdez. de Gobgo (Madrid)
Emilio J. de Diego Gonzalez (Madrid)
Emilio Jose Garcia Iserte (Castellon)
Oliver Santana Martin (Las Palmas)
Montse Bayona Cortes (Barcelona)
Fco. Javier Redondo Gutierrez (Leon)
Javier Salmeron Griño (Lleida)
Antonio J. Garcia Alcaraz (Murcia)
Acaymo Navarro Cerpa (Las Palmas)
Toni Vidal Climent (Alicante)
Luis Carbajo Lopez (Barcelona)
Manuel Manero Palacios (Burgos)
Luis Garcia Guiral (Madrid)